

AMIGA BLADET

Nr. 1/95 - 1. årgang.
9. dec. 94 - 27. jan. 95
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

Danmarks Eneste Amiga Magasin

COMMODORE - FØR OG NU

VIDEOCREATOR

- LAV DIN EGEN MUSIKVIDEO

OVERDRIVE

- FÅ CD-ROM TIL DIN A1200

VERDEN RUNDT

- MASSER AF NYHEDER FRA HELE VERDEN

SIM CITY 2000

- DET BEDSTE AGA-SPIL NOGENSINDE?



Amiga



SK-1 CD 32 EXPANSION BOX 2498,-

Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz RING!
BLIZZARD 1230-III 40MHz RING!
BLIZZARD 1230-III 50MHz RING!
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM 2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM 4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM 4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM 5798,-
GVP G-FORCE 030-40/40/40 6998,-
GVP G-FORCE A4000-040/40/4 12998,-

Bøger & Blade danske

AMIGA ANIMATION (AMOS) 198,-
AMIGA BILLEDGUIDE 258,-
AMIGA ORDBOGEN 149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL 198,-
DELUXE PAINT IV DK MANUAL 299,-
INTRODUKTION WORKBENCH 3 248,-
TEGN & MAL MED AMOS 248,-

Bøger & Blade engelske

AMIGA A1200 NEXT STEP 198,-
AMIGA CD32 GAMER 99.75
AMIGA DISKS & DRIVES 198,-
AMIGA GAMERS GUIDE 198,-
AMIGA INTERN BOOK 448,-
AMIGA WORKBENCH A-Z 198,-
AMIGA WORLD 47.50
CD ROM WORLD 47.50
COMPUTER GAMING WORLD 47.50
COMPUTER GRAPHICS WORLD 59.50
MASTERING-9 AMIGA AMOS 298,-
MASTERING10 AMIGA AREXX 298,-
MASTERING AMIGADOS 3 298,-
ROM KERNEL DEVICES 299,-

CD32 Titler

FRONTIER - ELITE 2 349,-
GUNSHIP 2000 299,-
IMPOSSIBLE MISSION 2025 299,-
JETSTRIKE 299,-
LEGACY OF SORASIL 299,-

Disketter m.m.

3.5 10 DISK LABELS 6,-
3.5 120 DISK-LABELS 60,-
PRECISION 10 STK. 2DD 3.5 46,-
PRECISION 100 STK. 2DD 3.5 399,-
CD SKUFFE TIL 32 STK. 199,-
DISKETTEBOX 100STK 3.5 49,-
DISKETTEBOX SORT 10STK 3.5 19,-
SYQUEST 105MB CARTRIDGE 698,-
SYQUEST 270MB CARTRIDGE 998,-

Databaser

INTERBASE V2.0 298,-
SUPERBASE PERSONAL 4 AGA 898,-
SUPERBASE PRO. 4 AGA 1798,-
ALLADIN 4D V3.0 3698,-

Grafik & Animation

BRILLIANCE 2.0 1198,-
DELUXE PAINT IV 899,-
GVP EGS-28/24 2MB-RAM 3998,-
GVP IMAGE FX 1.5 2298,-
IMAGINE 3.0 PAL 4998,-
REAL 3D V2.4X 4398,-
VISTA PRO 3.0 PAL 779,-
ALFAPOWER AT-KIT A500(+) 1398,-

Harddisk kontroller

AMIQUEST PCMCIA A1200 1098,-
BLIZZARD 1230-II SCSI-2 KIT 1398,-
CD1200 CONTROLLER PCMCIA 698,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS 898,-

FASTLANE Z3 3998,-
GVP A1291-SCSI OPTION 998,-
GVP A4008-HC8+0/0 1698,-



OVERDRIVE CD PCMCIA 1200 2998,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200 998,-
TANDEM CD+IDE KONTROLLER 698,-

Hjælpe programmer

AMI BACK 2.0 495,-
AMI-BACK PLUS TOOLS 998,-
AMIGA VIKING LOTTO 179,-



AMIGA LOTTO 179,-
OPUS DIRECTORY V4.12 798,-



TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR 499,-
WORKBENCH 2.1 DANSK 150,-
KICKSTART- & WB 3.1 FRA 998,-

Joystick

ARCADE - JOYSTICK 249,-
CD32 JOYPAD COMPETITION 249,-
COMPETITION PRO 5000 BLACK 198,-
GRAVIS AMIGA GAME PAD 249,-
GRAVIS SWITCH JOYSTIK 348,-



SAITEK MX-220 MEGAGRIB II 149,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK 199,-
ZIPSTIK SUPERPRO STANDARD 198,-

Monitor

A2024 GRÁTONE DTP MONITOR 998,-
IDEK 17 MF5017A 998,-

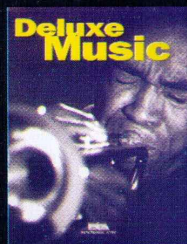
Mus & Tracksball

ALFADATA TRÅDLØS MUS 795,-
COMMODORE AMIGA MUS 99,-
MEGAMOUSE 400DPI 298,-
OPTISK MUS - ALFA OPM-MT 595,-
OPTISK PEN MUS ALFAPEN 495,-
TRACKBALL 695,-

Musik

AUDIO MASTER IV 598,-
BARS & PIPES PRO V2.0 3298,-

CLARITY 16 BIT SAMPLER 1298,-



DELUXE MUSIC 2 998,-
GVP DSS8+ 798,-
MEGALOSOUND SAMPLER 449,-
TOCCATA 16BIT LYDKORT 2998,-

Printere

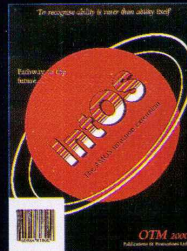
INK-JET BJC-4000 3995,-
INK-JET CANON BJ-10SX 1798,-



LASER OKI OL 400EX 4195,-
CITIZEN ABC-24 FARVE 1998,-
COMMODORE MPS1230 1695,-

Programmerings sprog

AMOS 3D 339,-
AMOS COMPILER 289,-
AMOS PRO COMPILER 349,-
AMOS PROFESSIONAL 549,-
AMOS THE CREATOR 419,-
CANDO V2.5 1398,-
DEVPAK 3 798,-
EASY AMOS 339,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA 998,-



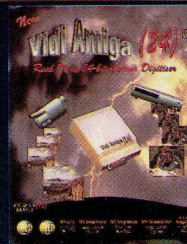
INTOS AMOS INTUITION 389,-
HISOFT BASIC 2 798,-

RAM

4MB EXTRA RAM
TIL BLIZZARD
1220 RING!

1MB RAM A500 PLUS - ALFA 495,-
1MB RAM A600 MED UR - ALFA 495,-
2MB ALFARAM 2000 1598,-
2MB ALFARAM A500 1698,-
512KB RAM A500/500+ 290,-

Scanner & Digitizer

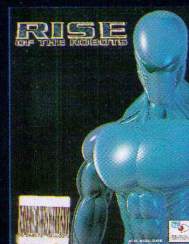


VIDI-AMIGA 24 REAL TIME 3498,-

ALFACOLOR 2898,-
ALFASCAN800 1498,-
EPSON SGT6500-P 8995,-
V-LAB MOTION 10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER 3698,-
VIDI-AMIGA 12 1498,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME 2898,-

Amiga Spil

ALBERT 2 (Regnespil fra 8 år) 179,-
CANNON FODDER 2 249,-
FOOTBALL GLORY 249,-
PREMIERE MANAGER 3 249,-
RISE OF THE ROBOTS 399,-



RISE OF THE ROBOBT CD32 349,-
REUNION 349,-
SIM CITY, ANT & LIFE PAKKE 399,-
STARLORD, AMIGA 349,-
SUPER STARTDUST A1200 299,-



TOP GEAR 249,-
U.F.O. A1200 299,-
U.F.O. CD32 269,-

Tekstbehandling & DTP

FINAL WRITER 1198,-
INTEROFFICE V2.0 598,-
INTERWORD V2.0 298,-
PAGESTREAM UPGRADE ->3.0 1498,-
PAGESTREAM V3.0 **NYHED** 2498,-
PEN PAL 539,-
PRO WRITE V3.3 748,-
PROFESSIONAL DRAW V3.0 1798,-
PROFESSIONAL PAGE 4.1 1898,-

Tilbehør

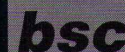
WORDWORTH 2 AGA 998,-
JOYSTIK OMSKIFTER 198,-
DATAFLYER XDS A600/1200 998,-
DEINTERLACE CARD A 2000B 1498,-
EMPLANT DELUXE (MAC) 4698,-
GVP I/O EXTENDER-II 1098,-
GVP PHONEPACK VFX 2998,-
HYDRA ETHERNET CARD 4298,-
PCMCIA ETHERNET ADAPTOR 3998,-
KICKSTART OMSKIFTER A600 295,-
SCANDOUBLER A4000 1798,-
STRØMFORSYNING AMIGA FRA 548,-
STØVLÅG A600/A1200 BLØDT 49,-
TV-MODULATOR L520E 449,-
UR INTERN A1200 249,-

Video

VORTEX 486 25/50MHz 2.5MB 6498,-
A4000 VIDEO KORT 1998,-
GVP G-LOCK PAL 3298,-
GVP IV24 + VIU-CT PAL 14698,-
GVP IV24-PAL 12598,-
GVP TBC+ (W/O SMPTE) 7898,-
HAMA 292 GENLOCK 3298,-
SCALA HOME VIDEO TITLER 798,-



TIL AMIGA 500 & 500+



ALFAPOWER

270MB-HD	0MB-RAM	2896,-
270MB-HD	2MB-RAM	3896,-
420MB-HD	0MB-RAM	2998,-
420MB-HD	2MB-RAM	3998,-
540MB-HD	0MB-RAM	3496,-
540MB-HD	2MB-RAM	4496,-

BETAFON Hard- & Software *Center* • **BETAFON** Hard- & Software *Center* • **BETAFON** Hard- & Software *Center*

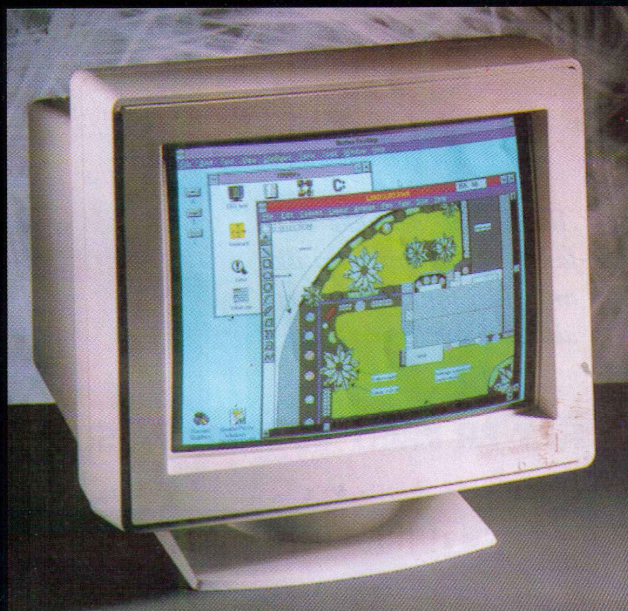


AutoScan 1438

KUN kr. 3498,-

**Sælges incl. VGA adaptor
til Amiga 1200 & 4000**

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga's standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.



Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
Langlørdag 9.00-16.00

Betafon's support BBS:

Airline Service BBS
3296 0626
Åbent 24 timer
alle ugens 7 dage.
USRobotics HST Dual
Standard 16.800 baud.
SysOp: Søren Christensen

- ☐ Prisluste PC ☐ Prisluste Amiga, CDTV & CD32
☐ Prisluste PC spil ☐ Prisluste Amiga spil
☐ Amiga Beta-Club ☐ Betalog 2 Amiga hardware
☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr./by: _____
 Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

Alle priser er incl. moms og gælder til den 31/1 2005. Der tages forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolte varer.

BETAFON^{ApS}

**Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276**

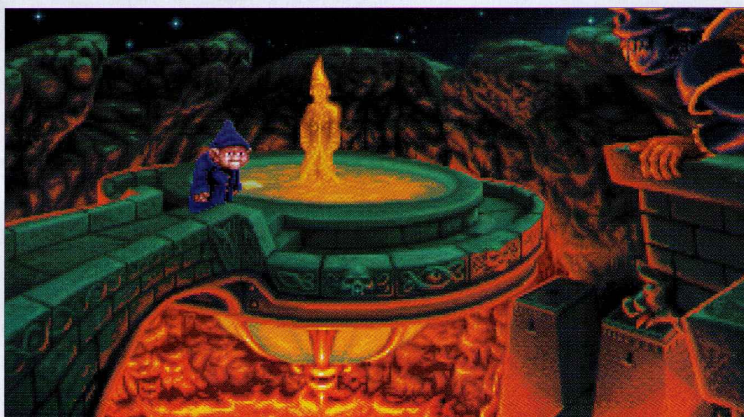
INDHOLDS FORTEGNELSE

Hvad gik galt, og hvorfor? Vi prøver at skabe en smule orden i det kaos af rygter, der har verseret om Commodore på det seneste.



LÆS OM COMMODORE PÅ SIDE 14

Alle de spil, der ikke fandt vej til vores kritiske anmelder-øjne, men som alligevel fortjener et par ord med på vejen.



DET ER KORT OG GODT PÅ SIDE 13

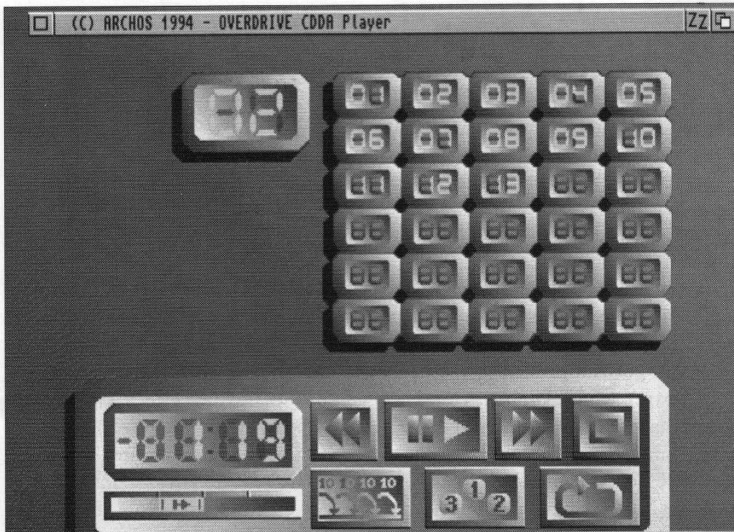
FÅ EN FORSMAG PÅ NÆSTE NUMMER PÅ SIDE 30

Allerede nu kan vi afsløre, hvad du kan glæde dig til at læse om i næste nummer.



Stedet er Herning, navnet er The Party, og detaljerne finder du her.

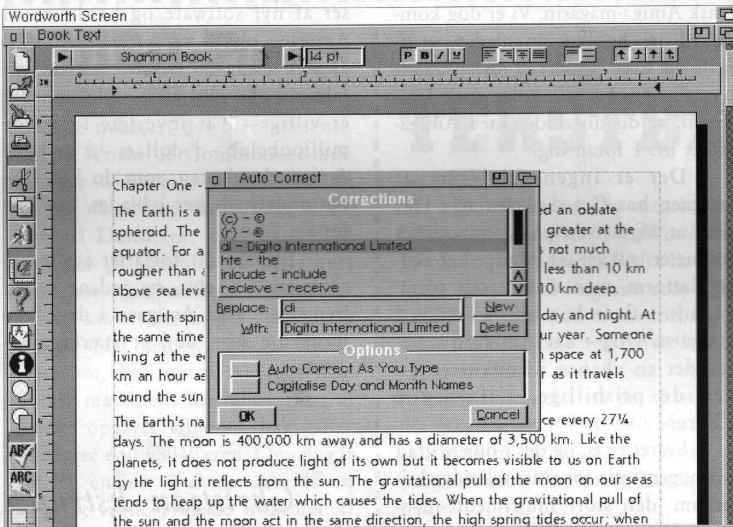
KOM TIL THE PARTY PÅ SIDE 10



INDHOLDS FORTEGNELSE

Vi ser på den første integrerede CD-ROM-løsning til A1200, der bl.a. lover (næsten) fuld CD32-kompatibilitet.

CD-ROM OVERDRIVE PÅ SIDE 12



Der er masser af spændende produkter på vej til din Amiga - blad om og se.

KOM VERDEN RUNDT PÅ SIDE 7



Et spændende produkt lader dig lave musik-videoer, udelukkende ved hjælp af en CD32.

VI TESTER VIDEO CREATOR PÅ SIDE 27

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Agatz

Chefredaktør:
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:
Karsten Bo Malten
Peter Villani
Nicolai Hertz

Annoncer:
Jacob Villum
Tlf: 3333-7324
Fax: 3333-9956

Abonnementservice:
1 år: 11 numre, incl. 11
abonnementdisketter: 399,-
Se annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:
Forlaget T & T
Postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 Kbh. NV
Fax: 3333-9956

Layout & DTP:
Kenneth Bernholm

Produktion:
Tryk 15

Distribution:
Avispostkontoret & DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga-Bladet's skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

Velkommen!

For anden gang i år har jeg fornøjelsen at byde velkommen til et nystartet Amiga-magasin - først var det AmigAvisen, og nu Amiga-Bladet. AmigAvisen udkom kun i ét enkelt nummer - gør Amiga-Bladet også det?

Svaret er naturligvis nej - Amiga-Bladet er kommet for at blive, præcis som Amigaen selv. Det skal ikke være nogen hemmelighed, at der fra vores side - i betragtning af den turbulente situation omkring Commodore - har været en hel del betænkeligheder ved at udgive et rent dansk Amiga-magasin. Vi er dog kommet til den konklusion, at der naturligvis må være et marked for et sådant magasin, og det er i korte træk årsagen til, at du nu sidder med Amiga-Bladet nr. 1 foran dig.

Der er ingen tvivl om, at Amigaen har fået det sværere i takt med, at afgørelsen på Commodores skæbne er trukket ud. Mange har skiftet platform, men vi tør godt påstå, at endnu flere har holdt fast ved Amigaen. Dog - har Amigaen overhovedet en chance i konkurrencen med de prisbillige, altfavnende PC'ere?

Svaret er ja, og det i højere grad end nogensinde før. Alle taler og skriver om 'den store multimedie-revolution', men for PC'ens vedkommende er multimedie stort set et CD-ROM-drev og et lydkort, og så skidt med, om det hele egentlig kan arbejde optimalt sammen.

Amigaen, derimod, har fra sin fødsel været en multimedie-maskine, med alt hvad dertil hører af evner inden for grafik og musik, og dette er dens store chance. Amigaens operativsystem har samtidig en række fordele i forhold til DOS, Windows, herunder ikke mindst ægte multitasking og udnyttelse af HELE hukommelsen. Prøv blot at læse en af de utallige artikler, der i øjeblikket skrives om den kommende version af Windows - de 'nye' features, der nævnes, har vi som Amiga-brugere haft

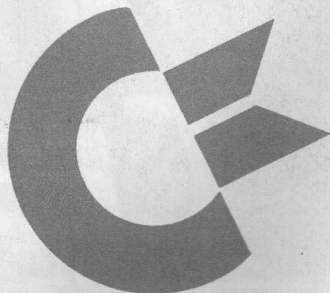
adgang til i snart 10 år! Samtidig udtaler Microsofts ejer Bill Gates, at multitasking ikke kan lade sig gøre med under 5 Mb RAM - hvor sad så de sidste 4.5 Mb i min gamle A500, som jeg kun troede, indeholdt 512 Kb? Kun de færreste vil vist tiltro Microsoft at udvikle noget som helst, der udnytter en computer optimalt.

ER det nu alligevel ikke for sent - har producenterne ikke allerede droppet Amigaen? Bevares, nogen - en del, kan man godt sige - har da opgivet, men der kommer stadig masser af nyt software og hardware til Amigaen, og det vil der blive ved med at gøre i lang tid fremover. Alene det faktum, at indtil flere virksomheder er villige til at investere tocifrede millionbeløb - i dollars - i at købe Amiga-teknologien, som du kan læse om andetsteds her i bladet, bør tale for sig selv.

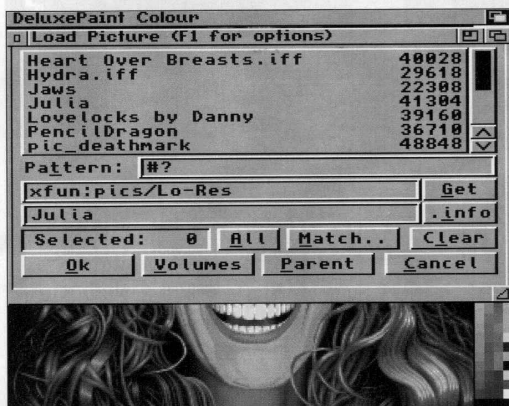
En berømt forfatter sagde engang om sig selv - og ordene passer fremragende på Amigaen i dag: Rygterne om min død er stærkt overdrevne.

Christian Estrup

Chefredaktør



DELUXE PAINT



5

Et af de ældste programmer til Amigaen overhovedet - *Deluxe Paint* fra *Electronic Arts* - er på vej i version 5. En temmelig neddroglet demoversion har længe cirkuleret, og selv om *Deluxe Paint 5* grundlæggende ligner sine forgængere, indeholder den alligevel en række - for en dels vedkommende tiltrængte - ændringer, hvoraf kan nævnes *ARexx*-port, 24-bit-tegningemode og animationer med skiftende palette. Desuden benytter *Deluxe Paint 5* standard *ASL*-requestere (endelig! -red.), hvilket alene gør programmet væsentligt mere behageligt at arbejde med.

Deluxe Paint 5 skulle have været ude i dette efterår, men er - som det sig næsten hør og bør i softwarebranchen - blevet en anelse forsinket.

68060-POWER

En af de med mest spænding ventede nyheder, der blev præsenteret på *World of Commodore*-messen, var *Cyberstorm 68060*-kortet til *Amiga 4000*, der skulle være kommet til Danmark, når dette blad kommer på gaden. Med dette kort kan enhver utålmodig sjæl med små 12.000 kroner for meget udstyre sin *Amiga 4000* med en 50 MHz 68060-processor, der i værste fald 'kun' fordobler maskinens hastighed, men til mange opgaver vil være flere gange hurtigere end 68040'eren. Om alt går vel, vil en test af denne arbejdshest være at finde i næste nummer af *Amiga-Bladet*.

Advanced Systems & Software, der står bag *Cyberstorm*-kortet, er dog ikke ene om at tilbyde 'Power to the People'. *MacroSystem* vil også være med, og det i form af en 68060-version af *Warp Engine*-kortet. Her forlyder der endnu intet om prisen.

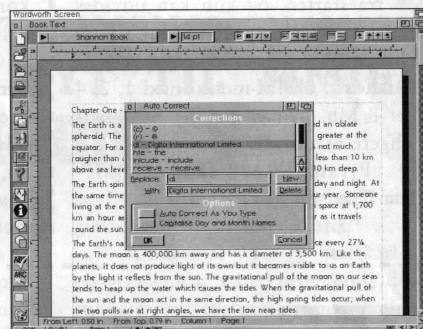
IGEN MERE

TEKSTBEHANDLING!

Endnu inden den meget kraftfulde tekstbehandler *WordWorth 3* er kommet til Danmark (den har dog været ude i såvel England som Tyskland i et stykke tid), er version 3.1 på vej. En af de mest velkomne forbedringer skulle være en kraftig hastighedsforøgelse, så de af os, der ikke har en *A4000/040*, også skulle få mulighed for at køre programmet i en rimelig hastighed.

SoftWood fastholder stilen med at springe hele versionsnumre ved minimalt ændrede nyudgivelser af *Final Writer*, der snart skulle være på gaden i version 3.0. Da en opgradering fra version 2 angiveligt kan fås til beskedne 5\$ - cirka 30 kroner - må

det betragtes som tvivlsomt, om der er sket de store ændringer. Vi lader dog indtil videre tvivlen komme *SoftWood* til gode, og håber at kunne bringe en test af såvel *Final Writer 3.0* som *WordWorth 3.1* i den nærmeste fremtid.



WINDOWS PÅ EN A4000?

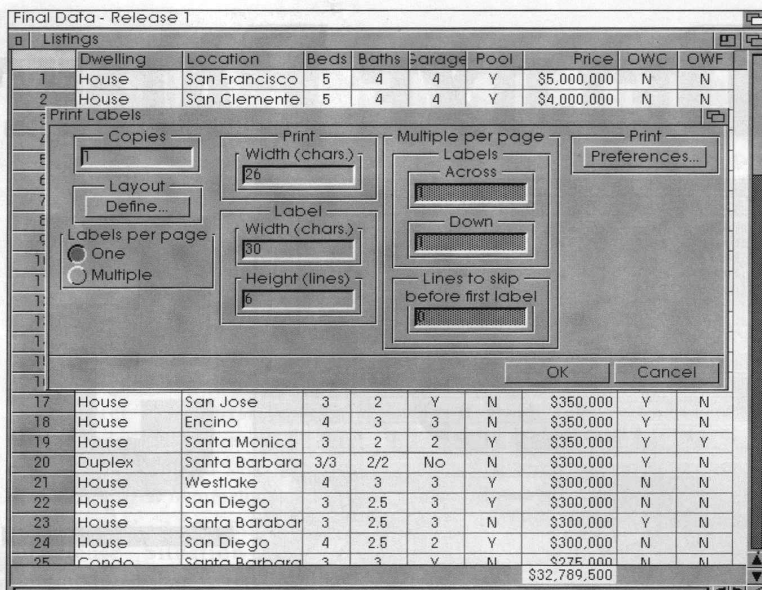
Drøm eller mareridt - døm selv! Muligheden foreligger med den kommende version 3.0 af PC-emuleringsprogrammet *PCTask*. På

trods af, at emulatoren er 100% software-baseret, skulle *PCTask 3.0* - der emulerer en 386-processor - alligevel være i stand til at køre *Windows* i en

acceptabel hastighed på en 68040-baseret *Amiga*. Så kan man jo selv afgøre, hvad man vil forstå ved 'Windows i en acceptabel hastighed'...

DEN ENDELIGE DATABASE?

SoftWood, firmaet bag det populære tekstbehandlingsprogram *Final Writer*, har begået et database-program, som naturligvis har fået navnet *Final Data*. Meget tyder dog på, at der er tale om et forholdsvis simpelt program med kun de mest basale funktioner - herunder f.eks. udskrift af labels og forskellige rapporter. Desuden har programmet naturligvis en ARexx-port. Hvorvidt *Final Data* virkelig er til noget, eller om man kan klare sig lige så godt med de eksisterende (PD-)programmer, håber vi at kunne afsløre i en test i et kommende nummer.



ENDNU ET 68020-KORT

Pyramid er navnet på et nyt 68020-kort, der er en oplagt konkurrent til det populære Blizzard 1220-kort. Med en 28,5 MHz 68020-processor samt mulighed for tilslutning af coprocessor minder det da også temmelig meget om Blizzard-kortet, men forskellen består i RAM'en: Hvor Blizzard-kortet leveres med 4 Mb fra starten, og kun kan udvides med et specielt 4 Mb-modul til ca. 2.000 kr., kan Pyramid-kortet benytte et standard SIMM-modul med 1, 2, 4 eller 8 Mb, hvilket gør det mærkbart billigere at udvide.

Pyramid 1220 fås hos BMP-Data City, tlf. 3333 0727

'Nyt' 68030 KORT...

Advanced Systems & Software, firmaet bag Blizzard 1220- og 1230-acceleratorkortene, præsenterede på den nyligt overståede World of Commodore-messe i Köln 3. generation af 1230-kortet - kaldet Blizzard 1230-III. Til priser på hhv. 400 og 500 DM (1600 og 2000 kr.) for 40 MHz-, respektive 50 MHz-versionerne, kan kortet med en noget slidt kliché virkelig kaldes en 'prisbasker'.

Udover op til 32 Mb RAM (der benyttes de billige standard SIMM-kredse) og coprocessor, kan kortet udvides med forskellige ekstra-moduler, hvor der dog p.t. kun findes en Fast SCSI-II-controller.

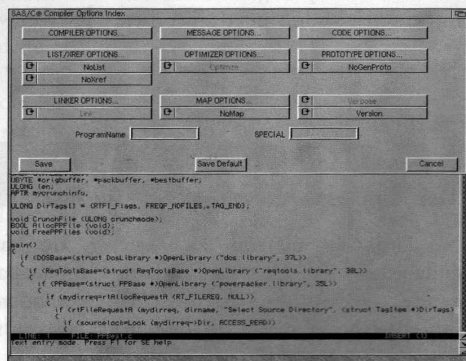
BRUG DIN PCMCIA-PORT

"Øh - hvordan?", vil mange sikkert svare. Tre oplagte muligheder blev præsenteret af *DTM Computersysteme* på World of Commodore-messen. Mere præcist drejer det sig om en realtime 24-bit-digitizer, et 24-bit-grafikkort (A1200-versionen af EGS Spectrum-kortet) samt et netkort. Alle kort skulle endda fungere i både Amiga, Macintosh og PC, og med en pris på ca. 1500 kr. for hvert kort kan alle være med. Jo, der er efterhånden noget at bruge PCMCIA-porten til!

SAS DROPPER AMIGA

SAS Institute, der står bag den mest populære C-compiler til Amigaen, har meddelt, at de fra slutningen af 1994 ikke længere vil yde support på compileren. En update til version 6.55, der retter forskellige større og mindre fejl, vil dog blive udsendt. En trist nyhed, men man har

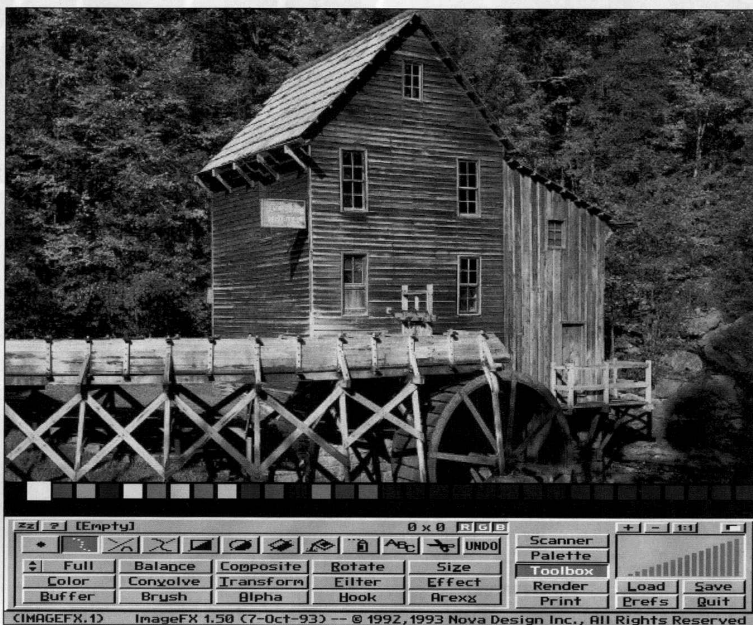
jo lov at håbe, at SAS vil skifte mening, når Commodore engang kommer op at køre igen.



MASSER AF EFFEKTER

ImageFX - billedbehandlingssprogrammet, der længe har givet Art Department hård konkurrence - tager et syvmileskridt fremad med version 2.0, der byder på masser af 'guf'. F.eks. *AutoFX*, der gør det let at udføre komplicerede procedurer vha. scripts, understøttelse af alle de populære 24-bit-grafikkort, samt ikke mindst simulering af en lang række 'virkelige' maleteknikker, herunder airbrush, oliemaling, kridt og vandfarver. Endelig understøttes endnu flere filformater end tidligere, lige fra Koala Paint fra den gode, gamle C64 til SoftImage, der kendes fra de kraftige Silicon Graphics-maskiner!

Ovenstående er blot en brøkdel af de nye features, som vi naturligvis vil kaste vore kritiske anmelder-øjne på, når *ImageFX* 2.0 kommer her til landet.



KICKSTART 3.1

Langt om længe er version 3.1 af Amigaens operativsystem kommet til Danmark - foreløbig dog kun i versioner til A500, A2000, A3000 og A4000. Prisen er små 1000 kr., men så får man til gengæld også et sæt nye ROM'er, en ny Workbench og nye manualer.

Ændringerne i forhold til tidligere versioner er bl.a. bedre understøttelse af CD-ROM-drev og grafik-kort, samt ikke mindst væsentligt hurtigere skærm-opdatering.

Kickstart 3.1 er set hos Betafon, tlf. 3314 1233.

SPÆNDENDE NYT TIL AMIGA 1200

Mens mange andre kappes om at lave nye 68030-kort, CD-ROM-løsninger og andet, der allerede findes et rigt udvalg af, er tyske *MacroSystem* lige så stille begyndt at annoncere med to overordentlig spændende udvidelser til Amiga 1200. Det drejer sig i første omgang om et 68040-kort - noget, mange nok vil betegne som en ren umulighed på grund af den stærke varmeafgivelse fra 68040-processoren. Det synes dog ikke at genere *MacroSystem* - i hvert fald ikke mere end at kortet efterhånden er lidt forsinket. Vi har dog tiltro til, at *MacroSystem* nok skal få løst even-

tuelle problemer, og ser med stor glæde frem til at teste kortet!

Udover at være en kraftkarl af en accelerator kan kortet endvidere fungere som tilslutningsmulighed til den anden spændende nyhed fra *MacroSystem* - nemlig en Zorro-boks, der giver mulighed for at benytte Zorro-II- og/eller AT-kort til A1200 - hvad der ellers indtil nu kun har været ejere af A2/3/4000 beskåret.

Der foreligger desværre ingen oplysninger om hverken udgivelsesdatoer eller priser på disse produkter, så hold øje med disse sider i den nærmeste fremtid.

2.5"-3.5" Harddisk	205,00
installationskit	
3.5" Disk DD NN	3,25
pr. 100	292,50
3.5" Disk HD NN	3,50
pr. 100	315,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	575,00
3.5" Diskdrev extern m. bus/af.	660,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro Star-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
1 MB ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	560,00
Støvlag, røgfæret A-500/600/1200	95,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	535,00
Kickstart v.1.3 rom-kreds	355,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.2.05 rom-kreds	700,00
Alfa Power Controller til AT-HD	1210,00
GPV turboboard 1230 40Mhz/0/1 MB	2725,00
Keen mus til Amiga105,00	
Zydec mus til Amiga	195,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske: 345 Mb/1520,-
420 Mb/1600,- 540 Mb/1815,-
Conner 250 MB Tapestreamer: 1335,-
Aztech dual speed: 990,-
Mitsumi FX001: 465,-
Epson Stylus 800 printer: kr. 2640,00
og mange andre produkter
ring efter vor prisliste

ABALON DATA

Vangedevej 216A
2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr. 6/12-94

THE PARTY 1994

Af Christian Estrup

Arrangementet, der vanen tro har betegnelsen "The Party", afholdes ligesom sidste år i Messecenter Herning, så der skulle være rigelig plads til de mindst 3.000 deltagere, der ifølge Jan Petersen, en af arrangørerne, forventes. Dette skyldes ikke mindst, at et stort opreklameret PC-party i Randers er blevet aflyst, hvorefter dette partys hoved-arrangør har sluttet sig til arrangørerne af The Party i stedet.

BEDRE SENT END ALDRIG

- er tilsyneladende det princip, arrangørerne har arbejdet efter i år - i hvert fald kom invitationen først ud få måneder før partyet. Det skyldes, ifølge Jan Petersen, at man har ligget i kontrakt-forhandlinger med forskellige haller. På spørgsmålet, om der ligefrem har været tale om 'lejers marked', og hallerne altså således har konkurreret hinanden længere og længere ned i pris overfor arrangørerne, siger Jan Petersen dog: "Nej, det vil jeg nu ikke sige!"

HVORFOR?

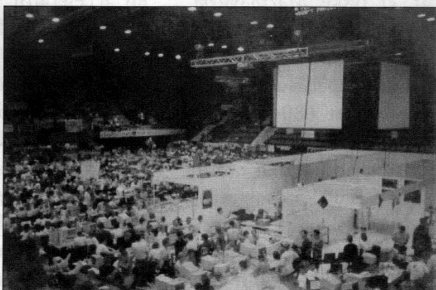
Der er ingen tvivl om, at det er et kæmpe arbejde at arrangere en begivenhed som The Party, og det er da også fast tradition hvert år efter The Party, at samtlige arrangører nægter at være med én gang til. Alligevel skifter de fleste mening i løbet af året - således er 5 af de 6 hoved-arrangører i år gengangere fra sidste år, herunder Jan Petersen selv. I modsætning til, hvad mange tror, er det dog lysten og ikke pengene, der driver værket, og arrangørerne får bestemt ikke råd til ny bil efter at have arrangeret The Party. "Efter sidste år havde jeg dårligt råd til en ny cykel", fortæller Jan Petersen.

KONKURRENCER

Som altid er der masser af konkurrencer, herunder naturligvis grafik, musik, C64-demo samt demo og intro til Amiga og PC. Den samlede præmiesum er over 12.000 dollars (ca. 70.000 danske kroner!) i kontanter, hvortil kommer sponsorerede præmier, der endnu ikke ligger fast.

Herudover afholdes for første gang en såkaldt 'Wild-competition'. De eneste regler er, at demoen højst må vare i 20 minutter, samt at man selv skal stille udstyr til rådighed. Der er altså ingen hardware-mæssige begrænsninger, og man må med invitationens egne ord deltage med alt fra en Vic-20 til en Silicon Graphics. For hver demos vedkommende vil den anvendte hardware dog blive annonceret i højtalerne.

"I forbindelse med tidligere parties har mange spurgt os, om de kunne få lov til at vise f.eks. kæmpe harddisk-baserede A4000-demoer på storskærmen under selve partyet, så vi syntes efterhånden, det var på tide at lave en decideret konkurrence i denne kategori", fortæller Jan Petersen, der samtidig håber, andre party-arrangører vil tage den gode idé op.



Igen i år samles flere tusinde computerfreaks mellem jul og nytår i Danmark.

Ligesom de tre foregående år vil Danmark også i år være vært, når flere tusinde computerfreaks fra hele verden samles mellem jul og nytår - vi har talt med en af arrangørerne

The Party starter tirsdag den 27. december kl. 10.00, og slutter fredag den 30. december kl. 18.00. Entreen er 195 kroner.

STED:

Messecenter Herning
Vardevej 1
7400 Herning

TILMELDING:

The Party 1994
Postboks 755
9100 Aalborg

UNDERHOLDNING SKAL DER TIL

For at man ikke skal kede sig i de 3 dage, partyet varer, er der naturligvis masser af underholdning, hvor det mest populære utvivlsomt bliver "Laser Matic" - en slags paintball-spil, men med laser-pistoler, hvor man render rundt i mørke gange og skyder på alt og alle. Ja, der var engang, folk var tilfredse med et par arcade-maskiner, men alt skal jo være større og flottere, og undertegnede ser i hvert fald med glæde frem til at prøve "Laser Matic".

ASSEMBLER

GJORT

SIMPEL

KUN KR.

75,-

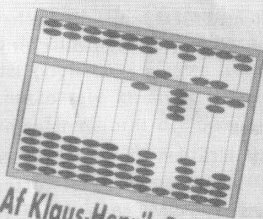
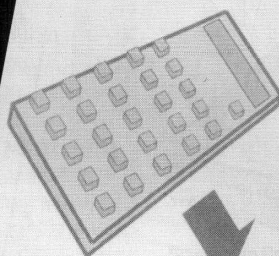
ASSEMBLER GJORT SIMPEL

Den eneste håndbog for vakse Amiga programmører, der ønsker at få mest muligt ud af deres hardware.

Bogen giver et godt førstehåndsindtryk af sproget ASSEMBLER, både med teoretiske modeller og praktiske løsninger.

ASSEMBLER GJORT SIMPEL er skrevet af Klaus-Henrik Dalkov, som selv har mange års erfaring med Amiga'ens interne elektronik. Og assembler er direkte programmering af elektronikken.

Dette er bogen, hvis du vil vide mere ...



KR. 75,00

Af Klaus-Henrik Dalkov

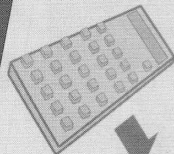
JA !

Jeg vil gerne være vakser med min Amiga. Send mig straks et eksemplar af bogen 'ASSEMBLER GJORT SIMPEL'.

KUN KR.

75,-

Assembler gjort Simpel



Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Skriv tydeligt med blydugsskriver, tak!

Dansk Medie Service

Postboks 844
+++3093+++
2400 København NV

OVERDRIVE CD-ROM

Af Christian Estrup

Forskellige CD-ROM-controllere har længe været i butikkerne, men de har alle i større eller mindre grad været 'høker-løsninger', f.eks. ved at selve drevet skulle 'stjæle' strøm fra A1200'ens interne strømskik, hvilket ikke just er meningen. Desuden tilbyder de ikke den kom-



patibilitet med CD32-spil, mange har ønsket sig. Overdrive løser disse problemer.

PIECE OF CAKE

Installationen af Overdrive er pårelet, da drevet tilsluttes A1200'eren via PCMCIA-porten. Der medfølger separat strømforsyning til drevet, og den følte sig straks hjemme blandt mine øvrige strømforsyninger til henholdsvis printer, modem og selve A1200'eren - jo, man ønsker ind imellem, at man havde købt en A4000 i stedet!

De nødvendige drivere installeres let vha. et script. Her synes jeg, det er positivt, at der også medfølger et script, der kan afinstallere driverne, hvis man skulle få brug for det - en feature, mange større programmer desværre savner.

Udover driverne medfølger også et program, der kan spille audio-CD'ere, samt Carousel, der kan vise og konvertere billeder i Kodaks Photo-CD-format. Sidstnævnte er udmærket, men CDDA, som audio-CD-afspilleren hedder (Compact Disc Digital Audio for de uindviede!), er uden tvivl et af de grimme programmer, jeg nogensinde har set - og det siger ikke så lidt! På den anden

Der har længe manglet en integreret CD-ROM-løsning til Amiga 1200, men det er ikke længere tilfældet - det længe ventede Overdrive CD-ROM-drev er nemlig endelig kommet

side fungerer den, som den skal, og det er egentlig hovedsagen.

SE, DET' ROM

Når softwaren er installeret, kan man gå i gang med at lege med 'dyret'. CD-drevet har betegnelsen CD0:, og kan benyttes som ethvert andet drev - blot kan man naturligvis ikke skrive på CD'erne.

Derimod kan man læse CD'ere i alle gängse formater - herunder ISO9660, AmigaDOS, PC-DOS og Mac HFS. Hermed har man lige pludselig adgang til de hundredevis, ja, tusindvis af forskellige grafik-, musik- og PD-samlinger, der findes. Det er utroligt fascinerende at have flere hundrede Mb 'guf' lige ved hånden, og markedet er jo stort - der findes CD'ere for enhver smag. Læsning fra CD'en foregår for øvrigt med ca. 300 Kb i sekundet, da drevet naturligvis er et dobbeltspin-drev.

HVAD MED SPIL?

En af Overdrives store forcer er CD32-kompatibiliteten, og den virker godt! Overdrive har simpelthen sin egen boot-menu, hvor man f.eks. kan vælge at boote direkte fra CD'en, og softwaren emulerer så CD32'ens 'særheder' - f.eks. dens specielle grafik-

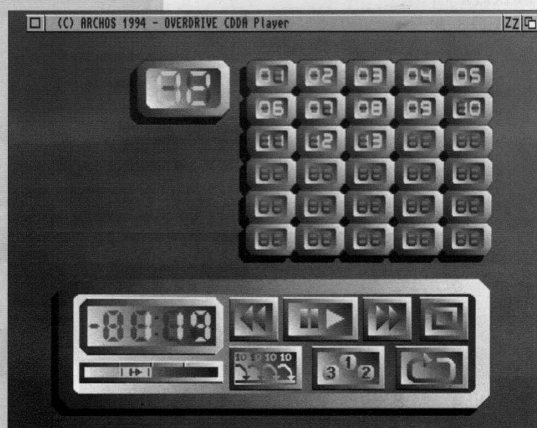
chip, der ikke sidder i A1200'eren. Emuleringen fungerer med langt de fleste spil, men check alligevel for en sikkerheds skyld med forhandleren, inden du køber et CD32-spil i håb om at spille det med Overdrive.

Softwaren opdateres for øvrigt løbende, således at også de få spil, der i dag ikke fungerer, kommer til det. Det er derfor en god idé løbende at checke med din forhandler, om der er kommet en ny version af softwaren - han vil sikkert med glæde kopiere den til dig.

"Go" ELLER "No Go"?

Overdrive er et dejligt produkt, som bestemt indfrier de forventninger, jeg havde til det med hensyn til f.eks. kompatibilitet og ikke mindst stabilitet.

Desværre kommer man i lige lovlig høj grad til at betale for alle de rare ting. 3.000 kroner er meget for et CD-ROM-drev, et par kabler og et par drivere, men vil man have en vel-fungerende, integreret CD-ROM-løsning, der samtidig kan køre med langt de fleste CD32-spil, er Overdrive nok det bedste bud.



Den medfølgende audio-CD-afspiller kan høfligt beskrives som... funktionel!

Overdrive CD-ROM er venligst udlånt af Betafon, tlf. 3314 1233.

Pris: 3.000 kr.

Stedet, hvor alle sidste øjeblikke-spillene alligevel når at få et ord med på vejen.

RISE OF THE ROBOTS (MIRAGE)

Dette længe ventede spil fik vi lige netop lejlighed til at prøve, inden bladet gik i trykken - desværre kun i A500-versionen, men den lover bestemt godt for A1200- og CD32-versionerne, der begge er lige op over, og skulle være ude i butikkerne, når du læser dette.

Rise of the Robots er kort fortalt et kampspil med robotter - men hvilke robotter! Al spillets grafik er raytracet, og resultatet er noget af den flotteste og mest flydende grafik, vi nogensinde har set.

Rise of the Robots er et stort spil - selv A500-versionen fylder hele 10 disketter, hvoraf den flotte intro alene optager de to.

*Formater: A500, A1200, CD32
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233*

FOOTBALL GLORY (BLACK LEGEND)

Hvad - et fodboldspil? Hvor originalt... Måske ikke, men udførelsen er nu ganske udmærket alligevel.

Football Glory er et spil i stil med Kick Off og Sensible Soccer, men med et væld af detaljer i spillet, f.eks. dykkende hovedstød og hælafleveringer. Det er muligt at spille enkeltkampe, en national liga eller Europa-cup'en. Og jo - både Brøndby, OB og FCK er med!

*Formater: A500, A1200
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233*

ALADDIN (VIRGIN)

Disneys Aladdin spiller hovedrollen i dette arcadespil, hvor 10 baner, der naturligvis baserer sig på forskellige scener fra filmen af samme navn, danner rammen om Aladdins søgen efter prinsesse Jasmin, som er taget til fange af den onde sultan.

Spillet osrer langt væk af Disney-stemning, og indeholder masser af små, morsomme animationer - nogle faktisk så morsomme, at man gerne mister et par liv, inden grineflippet forlader én! Afgjort et af de bedste køb i øjeblikket.

KORT OG GODT

Formater: A500, A1200

PREMIER MANAGER 3 (GREMLIN)

IGEN et fodboldspil - bliver de dog aldrig trætte hos softwarehusene? Det er tydeligvis sæson for udgivelse af alle de spil, man ikke nåede at få færdige til VM i USA!

Sammenlignet med Football Glory, som er omtalt andetsteds på disse sider, er Premiere Manager 3 dog væsentligt mere baseret på strategi/management, på bekostning af selve kampene, så valget må afhænge af smag og behag.

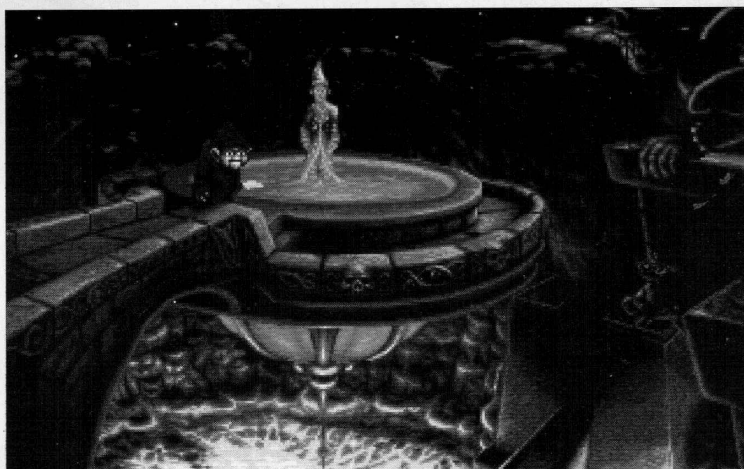
*Formater: A500
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233*

ALIEN BREED - TOWER ASSAULT (TEAM 17)

Endnu engang er mennesker i fare, og endnu engang er der kun én, der kan redde dem - rigtigt gættet, DIG!

Forude venter et 50 baners voldsorgie med fremragende grafik og lyd på én, der trænger til at afreagere på en flok uskyldige pixel-aliens efter princippet "skyd først og spørg bagefter". Primitivt? Ja, men dejligt!

Simon the Sorcerer 2



*Formater: A500/A1200, CD32
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233*

SIMON THE SORCEROR 2 (ADVENTURE SOFT)

Lidt ude i fremtiden ligger Simon the Sorcerer 2, efterfølgeren til det populære spil, der ifølge producenten selv kun undgik de højeste karakterer, fordi det ikke var produceret af LucasArts!

Foreløbig er der (for et godt stykke tid siden) udsendt en demo-version med billeder fra spillet, og den lover godt - grafikken er i hvert fald mindst lige så god som i forgængeren, så vi glæder os til igen at sætte os i kære Simons sted.

Formater: A500, A1200, CD32

COMMODORE - DEN SKÆVE SKÆBNE!

Af Nicolai Hertz

For tiden stiller alle Amiga-folk sig selv og deres omgivelser de samme spørgsmål: Hvad gik der galt i Commodore-koncernen? Hvad sker der med Commodore? Kommer Commodore op igen, og kommer der overhovedet en Amiga-computer i butikkerne igen? For at få en afklaring på disse spørgsmål tog Amiga-Bladet på besøg hos Commodores salgsschef, Jesper Christensen, forsynet med en stor notesblok.

DER VAR ENGANG....

Amigaens historie begyndte i midten af firserne. Ud fra datidens standarder for hjemmecomputere var Amigaen intet mindre end en revolution. Den første Amiga, Amiga 1000, rystede fuldstændigt hele PC-markedet. Den havde indbygget fremragende lyd og grafik, kunne multitasking og brugte mus. Det er altsammen standarder for os som computerbrugere i dag, men ud fra datidens forhold var det helt utroligt sammenlignet med PC'ernes XT 8088-processorer. På PC var lyd et 'bip' fra den interne højttaler, grafik var 16 eller 32 farvers ANSI DOS, multitasking fandtes ikke, og mus var kun noget, man havde hørt om. Grafiske brugerflader fandtes simpelthen ikke - Windows 1.0 udkom først i slutningen af firserne. Prisen på en Amiga lå også i en klasse helt for sig. En Amiga 500, som var maskinen, der fik Amiga-markedet til at eksplodere i Europa, kostede ca. 6000 kr., mens den nærmeste konkurrent - en IBM XT - lå langt over de 10.000 kr.

GENIALE COMMODORE!

Der skal ingen tvivl herske om, at Commodore på daværende tidspunkt virkelig var et navn, der stod for kvalitet, prisbillige produkter og genial nytænkning. Dette var ikke mindst et ry, der var opbygget på baggrund af de foregående maskiner, Vic 20 og C64, som begge var enorme sællerter på hjemmemarkedet.

Softwarehusene havde for alvor fået øjnene op for Amigaen og det kraftigt stigende marked. Amigaen var intet mindre end genial til at afvikle spil med masser af lyd og lynhurtig grafik. Næsten lige meget hvad Commodore gjorde på Amiga-markedet, steg salget konstant. Da Amiga 500 og 2000 efterhånden havde været på markedet i nogen tid, nåede Amigaen faktisk en kultstatus.

AMIGA TIL TV-PRODUKTION

Det eneste sted, hvor Amigaen rent spillemæssigt ikke havde ordentligt fat, var i dens eget hjemland: USA. Til gengæld havde/har Amigaen utroligt godt fat i multimedie-verdenen i USA, altså til interaktive præsentationer og ikke mindst TV-produktion. Uden den amerikanske hardwareproducent NewTek, som lavede VideoToaster-kortet, havde Amigaen

Rygterne svirrer! Det er efterhånden en gammel nyhed, at Commodore International er gået i betalingsstandsning, men mange detaljer bliver forskruet i den daglige tale, og alt for mange rygter svirrer gennem luften.

næppe nået de højder indenfor TV-produktion, som tilfældet blev.



Sat under én hat har Amiga-delen været en god forretning, men der har også været produkter imellem, som har kostet dyrt. CDTV'en er et af de produkter, som har været en underskudsforretning for Commodore. Lanceringen af CDTV skulle have været entreen mellem PC'en og det kommende multimedie-marked, som alle snakkede om: Nintendo, Apple, Microsoft, Philips, Pioneer og mange andre. Commodore ville fremstå med den samme pionerånd, som man havde haft med Vic 20, C64 og Amiga 500. Derfor satsede man højt og brugte mange penge og megen tid på CDTV'en. Det store problem var, at

Commodore var 5 år for tidligt ude med en multimedia-maskine, og markedet var alt for stort til, at man kunne løfte det alene.

En anden fejl ved CDTV: Man valgte at sætte den i et dyrt design, og lade være med at kalde den for Amiga. Man havde lavet en markedsundersøgelse, som viste, at man ikke måtte kalde den for en computer, da der var en udbredt computerskræk hos mange - i hvert fald ifølge marketingsfirmaet som lavede undersøgelsen. Hos Commodore Skandinavien mente man ikke, computerskrækken længere var så udbredt, men valgte at følge ovenstående retningslinier for at have et ensartet koncept.

PCMCIA

CDTV'en er ikke det eneste produkt, som har været for tidligt ude. Amiga 600, som er baseret på en PCMCIA-port, slog også fejl, men heldigvis kun tidsmæssigt. Der blev på daværende tidspunkt varslet om mange PCMCIA-udgivelser fra de fleste større firmaer, som ville komme med modems, RAM-kort osv. inden for kort tid. Desværre er det først nu, der rigtigt er begyndt at ske noget med PCMCIA, 2 1/2 år efter at A600'eren kom på gaden.

Heldigvis var det ikke noget problem for hverken A600 eller A1200,



som også havde PCMCIA-port - de solgte nemlig begge som varmt brød! Der var i øvrigt også en lignende forløber for PCMCIA på formentlige CDTV, men her ville en 65kb udvidelse koste cirka 1.400 kr.

SPISTE KIRSEBÆR MED DE STORE

Den del af Commodore-konferencen, som virkelig har kostet penge, er PC-delen. Her var man ekstremt ambitiøse efter at blive en ledende markedsfaktor. Da det gik bedst, var man på top-3 i Europa, sammen med IBM og Olivetti. Problemet for Commodore på PC-markedet skulle findes i firmaets egen struktur: Firmaet var opbygget således, at man lavede storproduktion af alle sine produkter, hvilket gjorde, at der tit var for langt fra beslutning til handling. PC-markedet har som bekendt været præget af meget store og hurtige ændringer, hvilket Commodores struktur slet ikke kunne følge med på. Den pris, man havde givet for en maskine i Østen, var ofte cirka den samme som salgsprisen, når den endelig ankom til Europa, simpelthen fordi priserne faldt så ufattelig hurtigt.

VERDENS MEST LIKVIDE PRODUCENT

Da det helt store boom på PC-markedet begyndte i 1990, var Commodore den mest likvide hardwareproducent i branchen. Det var en likviditet, man havde oparbejdet, fordi man vidste, at store ændringer i markedet kunne komme til at betyde tab. Ændringerne blev blot langt større, end den største pessimist kunne have forestillet sig. I 1990 havde man en likviditet på 170 millioner dollars, omsætningen var på ca. 1 milliard dollars på årsbasis. Man tabte faktisk hele sin egenkapital fra starten af 1992 til første kvartal af 1993. I marts 1993 besluttede man således at skille sig af med PC-delen af firmaet, og de sidste maskiner blev solgt i august 1993.

VERDENS VILDESTE SPILLEMASKINE

I efteråret 1993 var situationen den, at samtidig med at egenkapitalen var tabt, havde man netop lanceret CD32, som havde det største indsalg nogensinde. Dette skal ses i lyset af, at der blev brugt ganske få



penge på markedsføring.

Man havde stadig ikke helt forstået, hvor vigtigt det er at have softwaresiden i orden ved lanceringen af en ny maskine. For første gang nogensinde tog Commodores øverste direktør fat i softwarehusene (ultimo september 1993 - 2 uger efter lanceringen af CD32), hvilket betød, at man fik hele den etablerede spilbranche til at producere til CD32. Tingene blev blot hastet så meget igennem, at mange af de første spil slet ikke udnyttede CD32'ens teknologi.

THE NEED FOR... MONEY!

I november 1993 blev det indlysende for folk i branchen, at Commodore havde brug for kapital. Da lavede man en stor brøler. Man troede, at store aktive og passive investorer ville komme af sig selv. Det kunne enten være firmaer, som ville købe sig ind i dele af Commodore og deltage aktivt i styringen, eller andre investorer, som blot ville lægge penge i koncernen for senere at få et afkast. Der kom interesserede investorer, men de var ikke konkrete nok. Man var for sløve til at få forhandlinger igennem. Man overvurderede måske

ganske enkelt sin egen værdi. Egentlige forhandlinger begyndte først omkring årsskiftet 93-94.

Pengekassen løb definitivt tom i marts 1994. Man havde ikke længere råd til at købe råvarer til produktionen, men der var endnu et fornuftigt antal maskiner på de forskellige lagre, så man havde maskiner til omkring Sankt Hans.

BESKYTTET KONKURS

Man er nu kommet så langt i sine forhandlinger med Samsung om at overtage koncernen, at man vælger man at lade firmaet gå i en beskyttet konkurs. Dette stresser man igen, for at Samsung skal kunne få et ordentligt overblik over firmaets aktiver og passiver. Den amerikanske konkurslovgivning er en del anderledes end den danske. I USA er det normal procedure, at man lader det selskab, som skal overtages, gå i en beskyttet konkurs under overtagelsen. Det viser sig, at strategien slår fuldstændig fejl. Der kommer flere interessenter ind, men fælles for dem alle er, at de har meget svært ved at overskue, hvordan firmaets selskaber er opbygget, og hvilke faldgruber der måtte være.

LICENSER, PATENTER, RETTIGHEDER....

Det er således, at Commodore ikke bare er Commodore som ét firma. Amiga-teknologien er spredt over flere selskaber, Amiga-navnet ligger i et tredje selskab, Commodore-navnet i et helt fjerde. Derudover har man en række patenter at tage hensyn til. Alene under Amiga-styresystemet, Workbench, har man flere patenter, f.eks. på CrossDOS (filudvekslingssystem mellem Amiga og PC), som der er tegnet licens på med den enkelte programmør. Desuden ligger der en

række serviceaftaler, hvor det er umuligt at forudsige 100%, hvor stor regningen vil blive. For eksempel har man i Sverige tegnet en 8 timers tilkaldeservice på PC'erne 2 år frem i tiden, uafhængigt af hvor i Sverige kunden bor. Med Sveriges enorme geografiske størrelse er det klart, at det hurtigt kan blive en dyr forretning.

THE SHOW MUST GO ON!

Sådanne forhandlinger styres af en række advokater. Advokaternes primære opgave er at sælge til højest mulige pris og presse de forskellige bydende parter. Nogle af de interesserede købere har kun været interesseret i enkelte dele af Commodore-koncernen, men det har ikke været muligt at dele Amiga-teknologien op i mindre stykker. Med så mange licensaftaler, patenter, rettigheder og serviceaftaler har det været meget svært for en eventuel køber at danne sig et totalt overblik. Alle disse aspekter har gjort, at forhandlingerne nu har stået på i knap 9 måneder.

HVEM OVERTAGER

Situationen i dag er, forventer en

COMMODORE?

gørelse i december 1994. Hvem der bliver den nye ejer, er endnu et åbent spørgsmål. Dog er der på nuværende tidspunkt 3 mulige købere af Commodore-koncernen: Creative Equipment International i Florida, som er en tidligere

Commodore-distributør. CEI er en meget stor

VideoToaster-forhandler i USA med en årlig omsætning på 22 millioner dollars og et salg på 50.000 A1200'ere og A4000'ere om året. CEI har sågar søgt efter Amiga-folk i lokale amerikanske aviser i november, som de ville bruge til videreudvikling

af Amigaen. Størstedelen af det gamle udviklerteam ved Commodore er væk, idet de blev opsagt i april, da man gik i den omtalte beskyttede konkurs. Der sidder dog en god håndfuld af de største hoveder tilbage under det resterende Commodore.

COMMODORE UK

En anden meget aggressiv interessent er Commodore England (UK). David Pleasance og Colin Proudfoot, som er salgs/marketing- og finansdirektører for Commodore UK, har igennem de sidste 4 måneder intenst forsøgt at opkøbe Amiga-teknologien, retten til at producere, Amiga-navnet og det engelske datterselskab. Deres plan er primært det engelske marked som vi kender det idag, samt at lancere en A1200 med indbygget CD-ROM-drev inden for 6 måneder. Salget i den øvrige del af verden vil de klare gennem distributører som f.eks. Scala eller NewTek i USA.

Englændernes fremgangsmåde har været meget atypisk, idet de gik ud på et tidligt tidspunkt og annoncerede, at handelen var så godt som afsluttet. Ved ECTS-messen i London i starten af september inviterede man til et møde den 13. oktober, hvor man mente sig sikker på at have overtaget Commodore-koncernen. Under ECTS var man fuldstændig overbookede i møder med firmaer, der var interesserede i at få distributionen af Amigaen i forskellige dele af verden - lige fra østlande til Saudi-Arabien. Disse udspil har naturligvis også været med til at stresser forhandlingerne i USA.

ESCOM INTERNATIONAL

Den tredje byder er PC-firmaet Escom. Escom er den hurtigst voksende PC-udbyder i Europa, og har været det igennem 1 1/2 år. I 1994



når Escom en omsætning på 6 milliarder kroner. Escom er totalt ukendte i Skandinavien, hvor man træder ind - startende i Danmark - i december 1994. Escom er repræsenteret i 10 europæiske lande, hvor de største markedsandele er vundet i Holland og Tyskland. Escom adskiller sig en del fra de fleste andre PC-leverandører, idet de selv driver en lang række forretninger - intet mindre end 260 indtil videre - og fortsat ekspanderer kraftigt. Hvad ligeledes er bemærkelsesværdigt ved Escom er, at der på en række af direktørposterne sidder gamle succesrige Commodore-chefer. Escom har kun en kommentar vedrørende forhandlingerne af Commodore koncernen: "Ingen kommentarer!"

AMIGA I FREMTIDEN

Alle har forventet, at fremtidens Amigaer ville være baseret på et chipsæt kaldet AAA (i daglig tale: triple A). Vores 2 engelske venner, David Pleasance og Colin Proudfoot, sagde: "Triple A vil drig nogensinde blive en realitet, fordi det er forældet". Målet med en kommende Amiga må være en 64-bit-computer, som skal kunne produceres til en typisk Amiga-pris (under 6000 kr.). Målet skal være at give Amigaen et teknologisk forspring i forhold til PC'en, som Amiga 1000 var det imod en PC XT 8088, da den kom på markedet. Derfor har man arbejdet med 64-bit-teknologi, dvs. RISC-processorer, 3D realtime engines, og totalt redesignet hvordan man arbejder med computergrafik. Hvis Commodores ingeniørteam kunne arbejde videre fra i dag i fred og ro, og med de ressourcer, som et laboratorium skal have, ville det være realistisk, at en sådan maskine kunne være i butikkerne om 14 måneder.

Man vurderede, at man skulle gå direkte videre fra AAA til et højere mål, så softwareudviklerne ikke skulle producere til endnu en mellemvej, som AAA ville have været. Hvad der er lidt paradoksalt: Man vidste, at

dette nye 64-bit-system kunne stå på forhandlerens hylder i sommeren 1995, hvis ikke den økonomiske situation havde spillet ind.

HJEM TIL DANNEVANG IGEN.

Man har netop solgt resten af sit varelager, som var knap 5000 CD32'ere. Commodore forventer at de danske forhandlere vil lave et juletilbud med CD32 til en meget lav pris.

Den nuværende status er: Der er ingen computer på lager det. Fra december ned har man ingen ansatte i selskabet, udover et par stykker som er tilknyttet på timebasis. Derfor må man forvente, at selskabet bliver nedlagt i løbet af december måned.

Den sidste uofficielle handling vil blive, at man er med på The Party i Herning mellem jul og nytår. Her vil man holde et seminar for sine registrerede udviklere, samt lave en eller anden form for session for alle andre interesserede, således at alle kan få mulighed for at stille spørgsmål til Commodore-folkene. Amiga-Bladet vil i Danmark komme til at stå som den eksklusive informationskilde til Amiga-interesse-

rede, hvor vi vil få alle nyheder direkte. Du vil naturligvis også finde Amiga-Bladet repræsenteret på The Party i Herning (se artiklen om The Party andetsteds i bladet).

HVAD NU?

Mange har stillet sig selv spørgsmålet: "Vil forhandlerne sælge Amigamaskiner i fremtiden?". Derfor valgte Commodore at sende et uforpligtende bestillingsskema ud til alle danske Amiga-forhandlere om, hvor mange maskiner de ville være interesserede i

at købe i løbet af 1995. Man fik forhåndsbestillinger ind for 1995 på 11.000 Amiga-computere. Det tal er overraskende højt, fordi der stadig mangler tal fra de største kæder, men disse har givet mundtlige tilsagn om varebestillinger. Tager man alle disse tal og lægger dem sammen, vil salget være på over 30.000 Amigaer!

AMIGA ATTRAKTIV FOR FORHANDLERNE

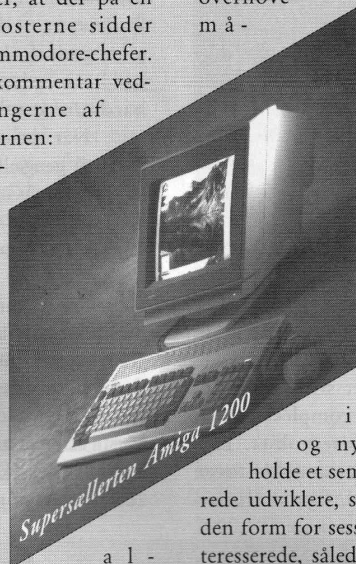
Forhandlerne er glade for Amigaen, fordi der er et ensartet prisbillede over hele landet, og dermed en bruttoavance som oftest er ganske god, sammenlignet med de prisdumpede PC'ere. Samtidig er Amigaerne generelt prisbillige, hvilket giver et større styksalg og derved også en større kunden gennemstrømning i butikken. Derfor er der store forventninger til et godt, måske eksploderende, Amigasalg, når den nye ejer er fundet.

GARANTI PÅ AMIGA

Der har været en del tvivl angående garantien på Amigaer, hvis nu Commodore forsvinder helt i et stykke tid. Lad os derfor slå fast én gang for alle: Alle forhandlere er - og vil være - garanteret garantibetalinger, uanset hvad der måtte ske Commodore, gennem et internationalt forsikrings-selskab. Dette betyder altså for den enkelte bruger, at man som for fortsat kan - og skal - henvende sig til sin forhandler, som vil sørge for det rent tekniske. Der har i øvrigt været solgt en række maskiner i sommer, hvor stort set alle var i tvivl om, hvorvidt der var garanti på disse, men det er nu heldigvis bekræftet.

THAT'S IT, BUT THAT'S NOT THAT!

Sagaen omkring Commodore International er langt fra slut endnu, og i næste nummer af Amiga-Bladet vil du finde endnu en artikel med Commodore-koncernen i centrum, og med indlæg fra Commodore Scandinavia selv. Følg med i næste afsnit...



Efterfølgeren til Sim City, der allerede har gået sin sejrs-gang verden over i en PC-udgave, er nu endelig kommet til Amiga

Af Christian Estrup

"Amiga" skal her forstås som "AGA-Amigaer med harddisk og mindst 4 Mb RAM" - krav, der normalt hører hjemme i netop PC-verdenen. På den anden side - som forhandleren meget rigtigt sagde, da jeg hentede spillet, så har Amiga-ejerne jo længe klaget over, at der ikke er særlig mange spil, der virkelig udnytter Amigaen. Nu er der så endelig kommet et, og så er det også forkert! Ja, verden er utaknemmelig...

JEG EN BY MIG BYGGE VIL

Plottet er grundlæggende som i Sim City: Du er blevet valgt som borgmester i en by, og har dermed ansvaret for at sikre byen og dens indbyggere fremgang og velstand. I begyndelsen består 'byen' blot af et stykke tomt land, som man så skal udlægge i henholdsvis beboelses-om-

råder, kontor-områder og industri-områder.

Når en minimal infrastruktur - i form af veje gennem og mellem de forskellige zoner, samt et elværk med tilhørende ledningsføring - er på plads, begynder der langsomt, men sikkert at ske noget: Villaer, lejlighedskomplekser, fabrikker og kontorer skyder op rundt omkring, så det er en ren fryd.

BRØD OG SKUESPIL

- skal folket have, har en viis mand engang sagt, men det vil indbyggerne i Sim City desværre ikke nøjes med. Efter et stykke tid begynder de at kræve skoler, politistationer, hospitaler, stadions og hvad der nu ellers hører en moderne metropol til. Dette får man at vide ved at læse byens avis, der i det hele taget er en vigtig kilde til oplysning om befolkningens ve og vel.

Noget af det mest geniale ved Sim City 2000 - og for dens sags skyld også det 'gamle' Sim City - er den måde, hvorpå spillet stille og roligt bliver mere og mere komplekst, i takt med at byens størrelse vokser. Lige så fascinerende, det er at se de første indbyggere flytte ind, lige så frustre-

rende er det, når de begynder at flytte ud igen på grund af manglende vandforsyning (vandsystemet er en af nyskabelserne i forhold til det gamle Sim City), høje skatter eller noget helt tredje. Hele tiden opstår der nye problemer, så Sim City 2000 når bestemt ikke at blive kedeligt de første mange uger.

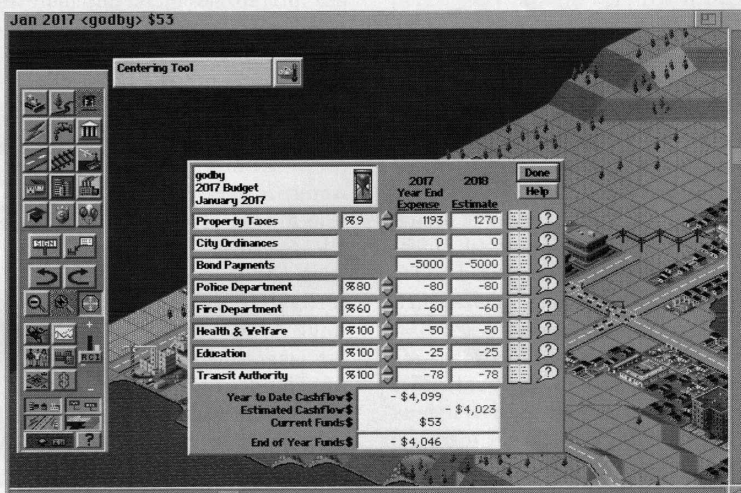
ET "RYSTENDE" SPIL

Sim City 2000 kører kun i højopløsning - mere præcist 640x512, så medmindre man er i besiddelse af en multisync- eller VGA-skærm kan man godt forberede sig på det velkendte interlace-flimmer - altså flere hardware-krav!

Når det er sagt, skal Sim City 2000 til gengæld have ros for virkelig at udnytte AGA-chipsættets muligheder. Grafikken er virkelig flot og detaljeret - zoomer man således længst muligt ind på et vejkrøds, kan man faktisk se lyskurven skifte signal! I det hele taget er hele spillet fyldt med små geniale grafiske detaljer, man kan få timer til at gå med at se på.

MUSIK ELLER MUZAK?

Heller ikke lyden i Sim City 2000 lader noget tilbage at ønske -



Hvert år skal byens budget fastlægges - her ser det vist ikke alt for godt ud!

SIMCITY 2000

SIMCITY 2000

masser af små musikstykker og et væld af flotte lydeffekter.

Sidstnævnte findes også på mere uventede steder. Da jeg således for første gang stiftede bekendtskab med byens budget, ville jeg følge manualens råd og sætte skatten lidt ned. Jeg påførte minus-knappen ud for skatteprocenten et let, glistrupsk tryk, og det var tydeligvis populært - det blev i hvert fald akkompagneret af et umiskendeligt bifald i højttaleren! Ligeledes resulterer skatteforhøjelser i tydelige mishagsytringer.

INGEN ROSER UDEN...

- torne, ja, desværre har Sim City 2000 en temmelig væsentlig 'torn': Det er langsomt, nej, laaangsomt! Uanset om man flytter toolbaren rundt eller bevæger sig frem og tilbage på kortet, foregår det med en hastighed, selv Statsbanerne ikke ville være bekendt.

På den anden side må jeg faktisk indrømme, at jeg hurtigt vænnede mig til hastigheden - og jeg er ellers ikke just den tålmodige type.



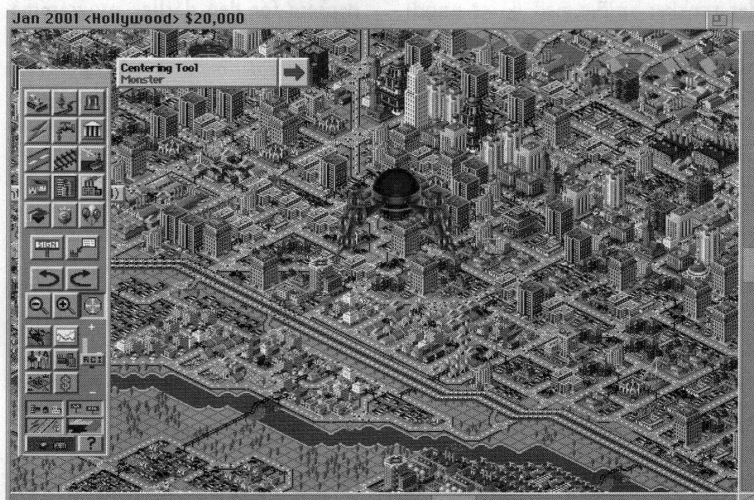
KØB!

Som et sidste kuriosum, kære læser, inden du styrter ned til din forhandler og henter DIN Sim City 2000, vil jeg fortælle lidt om manualen - den er nemlig forbilligelig for spil af denne type: Grundige beskrivelser af alle dele af spillet, og rigt illustreret. Som et ekstra 'krydderi' indehol-

der den et såkaldt 'Gallery', der består af en række digte, noveller og børnetegninger - alt sammen med temaet 'storbyen'!

HVAD MERE ER DER AT SIGE?

Maxis har taget en chance og lavet et af de første spil, der virkelig sætter 1200'eren (og for den sags skyld 4000'eren) på prøve - og det er gået godt! Køb det nu - har du ikke RAM nok, så køb et RAM-kort samtidig - det er hele spillet værd!



I et af de medfølgende scenarier er Hollywood blevet angrebet af et stort monster - kan du stoppe det?

SIMCITY 2000

Format : A1200
Udgivet af : Maxis
Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
Pris kr. 349,-

GRAFIK : 94%
LYD : 85%
GAMEPLAY : 97%



The Clue!

Er der andre end mig, der husker spillet *They stole a Million*? Den amoralske idé med dette spil var at udtænke adskillige røverier. Udfaldet af indbruddene var så op til spillerens flair for planlægning (eller mangel på samme).

Af Peter Villani

Jeg må indrømme, at *They Stole a Million* fængede mig ret så alvorligt. Der er (desværre) ikke lavet så mange andre spil af denne type, men har du tendenser til kleptomani, så kan du muligvis få afløb for dit behov i *The Clue!*.

PLOTTET

Her har du fået rollen som Matt Stuvysunt, som vil søge sin lykke som indbrudstyv i 50'ernes London. Som hjernen bag det forbryderiske forehavende skal du planlægge røveriet, købe ind til det og uddele opgaver til den samling udskud, som du har hyret. Dine brændende ambitioner vil være opfyldt, i det øjeblik Englands største skat befinder sig mellem dine sleske hænder. Skatten hedder *The Crown Jewels*, og er urimeligt svært at få fat på. Ikke desto mindre er du ikke i tvivl om, at de værdifulde juveler vil være "dine" før eller siden.

START I DET SMÅ

I starten er budgettet gevaldigt stramt, og man tvinges derfor til at nøjes med at plyndre kiosker og an-

dre småbutikker, men efterhånden som man har tjent mere på sine lysesky gerninger, kan man købe en bedre bil, hvor der er plads til flere medskyldige (man har det jo altid bedst, når man er flere om at dele skylden). Desuden kan man købe mere effektivt værktøj - det være sig alt fra et brækjern og handsker til en skæreblander og en beskyttelsesdragt!

I den udmærkede manual kan man læse en detaljeret oversigt over alle de værktøjer og biler, man har mulighed for at købe i spillet. Ydermere finder man en realistisk beskrivelse af 12 af Londons mest betydelige bygninger (som man naturligvis kan plyndre!).



GODT BEGYNDT...?

Alt i alt er der med et spændende plot og en smagfuld manual lagt op til et fabelagtigt spil. Derfor var det en hjerteknusende skuffelse for mig, da jeg så, hvordan skaberne af *The Clue!* har misbrugt den glimrende ide, der ligger bag spillet. Der er alt for mange irriterende detaljer, der trækker spillet ned på et uønskeligt lavt niveau. Londons befolkning sover tilsyneladende aldrig. F.eks. arbejder den samme skorstensfejer med den samme skorsten 24 timer i døgnet.

Det virker også lidt underligt, at man uforstyrret kan undersøge en bygning nøje i sømmene. Man kan undersøge alarmsystemer og lede efter værdigenstande i skabe og skuffer, uden at der er nogen, der har nogle indvendinger (hvorfor så ikke bare snuppe tingene med det samme?).

BEDRE SENT END ALDRIG!

Da jeg dumpede ind til et møde med en gangster - kun 2 timer forsinket - blev jeg mødt med replikken "det er godt, at du kom herover straks, for jeg kan ikke lide at vente..." (det lig-

ner DSB's udgave af begrebet 'straks'! -red.). Hvis man f.eks. køber ét brækjern, kan to personer benytte det på to forskellige steder på samme tid osv. Det er denne slags småfejl, som er med til at tvinge *The Clue!* ned på et skuffende plan.

Lydsiden består af nogle musikstykker, som alle er af en ret kedelig kvalitet, og man skruer meget hurtigt ned for den. Lydeffekterne er også

et klart minus - ikke fordi de er dårlige, men fordi de slet ikke er der!

Grafikken, som præsenteres i form af billeder med meget sparsomme animationer, er af og til acceptabel, men generelt smågrim. Det skal dog nævnes, at spillet trods alt indeholder en vis underholdningsværdi, og har du skumle planer om at finde en kriminel levevej, så er *The Clue!* et udmærket sted at hente inspiration (sagde jeg virkelig det?).

KOM IGEN

The Clue! kunne have været et fremragende spil, men det gode spilkoncept kan desværre ikke helt kompensere for den dårlige programmering og den kedsommelige lyd og grafik.

THE CLUE

Format : A500
 Udgivet af : Neo
 Udlån : BMP-Data City, 33 33 07 27.
 Pris kr. 299,-

GRAFIK :	67%
LYD :	69%
GAMEPLAY :	73%

73
OVERALL

Super Stardust

Team 17 - folkene bag succeser som Project-X, Superfrog og Body Blows - har slået til igen, og Stardust har fået en værdig efterfølger

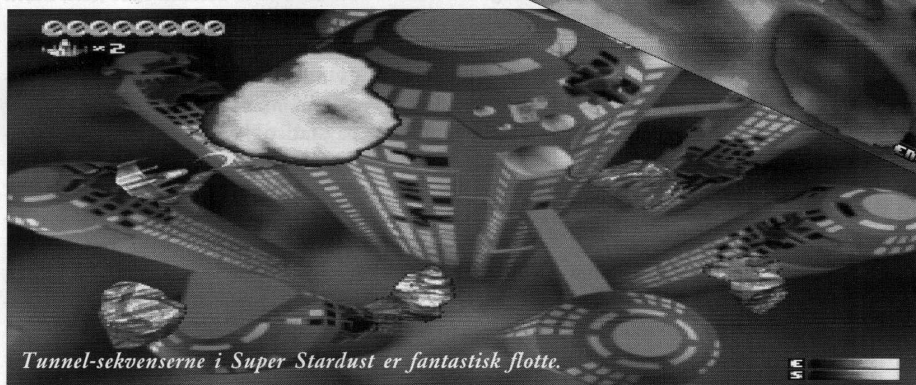
Af Christian Estrup

Lad det være sagt med det samme - Super Stardust er på ingen måde en stimulans for intellektet, og på originalitetssiden scores der heller ikke ligefrem topkarakter. I bund og grund er der tale om et ganske almin-

tunnelsekvenserne - de skal ganske enkelt opleves!

DER ER LYD PÅ

- og den er i næsten samme høje kvalitet som grafikken. Masser af stemningsfuld musik og bragende lydeffekter



deligt drej-rundt-og-skyd-på-alt-hvad-bevæger-sig-spil, krydret med de sædvanlige ekstra våben, store end-of-level-fjender og passwords til de forskellige baner. I virkeligheden er det set en masse gange før, så hvorfor dog spille 300 af de inflationsramte?

AGA - OG DET SES!

Først og fremmest er Super Stardust hamrende flot. Alt for mange såkaldte 'AGA-spil' synes slet ikke at udnytte de mange farver ordentligt, men det gør Super Stardust så sandelig. Intet under at dette spil KUN kommer til Amiga 1200 og CD32. Hvad enten det er baggrundene, de fjendtlige rumskibe, eksplosionerne eller de raytracede meteorsten, så er der tale om en ren fryd for øjet. Og så har jeg endda slet ikke nævnt

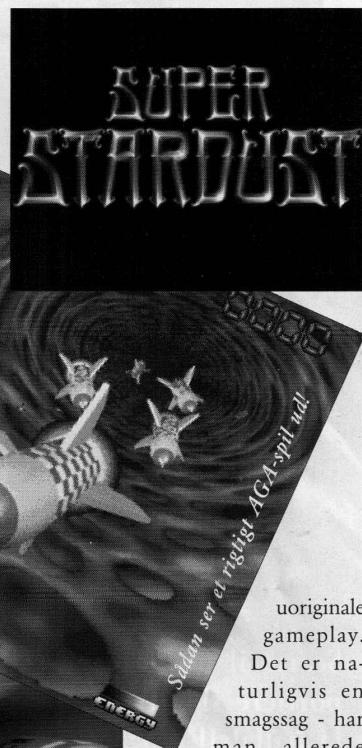
fik virkelig sat mit stereoanlæg på prøve.

Ét ankepunkt er dog, at spillet er en anelse for let, men heldigvis kan sværhedsgraden justeres, og spillets 'levetid' dermed forlænges en smule.

Spørgsmålet er naturligvis, om den geniale 'indpakning' kan kompensere for det som nævnt mildt sagt

Nå - synes du alligevel, Super Stardust er for svært? Så er her et par interessante koder (tak til Jacob Nørgaard):

**MAKEMEHAPPY, LEARNTOPPLAY,
HAPPYARCADE, YOUARESOSAD,
BESUAAAADYL, CBSTTAAAGSB,
EKQUVYQAHNZ**



uoriginale gameplay. Det er naturligvis en smagssag - har man allerede masser af spil i genren, er der egentlig ikke så meget at hente, men holder man af at slappe af med en god gang meningsløs vold, og vil man samtidig gerne se lidt mere end

sædvanligt af, hvad 1200'eren kan præstere, ja så er Super Stardust nok et af de bedste bud.

SUPER STARDUST

Format : A1200/CD32
Produceret af : Bloodhouse
Udgivet af : Team 17
Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
Pris kr. 299,-

GRAFIK : 93%
LYD : 82%
GAMEPLAY : 80%



Tactical Manager Italia!

Scarta il portiere. Il portiere si tuffa dietro la palla! Il giocatore tirra in porta e segna il goooooooooo!!!!!!!

Af Peter Villani

Hvis det sidste ord af ovenstående er noget, du ofte hører fra den italienske fodbold-kommentator, så ved du, at dit arbejde som manager har været alt sliddet værd. I Tactical Manager Italia (som er efterfølgeren til Tactical Manager!) får du chancen for at vise Ricardo, hvordan et fodboldhold føres til sejr. Manager-fans ved, hvad der her er tale om, og har du prøvet Tactical Manager, ved du mere specifikt, hvordan TM Italia er bygget op. For dem, der ikke kender ret meget til manager-spil, vil jeg lige starte med at forklare det væsentligste.

ALTSÅ - DET HER ER EN FODBOLD...

Som træner for et hold, er det din pligt at sørge for, at holdet kan frembringe gode resultater. Dit job omfatter bl.a. indkøb og salg af spillere

og valg af holdets opstilling og taktik. Selve kampen beskrives i korte vendinger, hvor man får at vide, hvem der skyder på mål, og om målmanden redder, hvornår der er hjørne, målspark o.s.v.

Det eneste, man ser på grønsværen i TM Italia, er, hvor langt fremme eller tilbage på banen, spillet foregår. På skærmen kan man følge diverse statistikker, som hele tiden ændrer sig i takt med kampens fremskriden. De uskrevne regler er i bund og grund simple: Vinder dit hold, rykker I op i en anden klasse. Taber I for mange kampe i træk, kan du godt begynde at søge et nyt job!

Som alle andre spil af denne type, starter TM Italia med at beregne de nødvendige hold-data, som vil afgøre hele miljøet i spillet. For visse manager-spil kan dette tage op mod 40 minutter(!). Det gælder gudskelov ikke for TM Italia, som bruger mindre end 2 sekunder på denne opgave!

VELKOMMEN TIL STØVLELANDET

Som den kvikke læser muligvis har næret mistanke om, så er den største forskel på TM og TM Italia, at man her er havnet midt i den italienske liga. Holdene er delt op i klasser fra 1-9, hvor 1 er den ringeste. Man starter med at vælge et hold i klasse 3 eller derunder.

Efterhånden som man får forbedret sit ry, stiger man i klasse, og så kan man søge job i en mere attraktiv klub i en tilsvarende højere klasse. Under kampene kan man når som helst udskifte spillere og/eller taktik m.m. Hvis du vil gøre dig håb om en succesrig karriere som træner i TM Italia, er det vigtigt, at effekten af alle

dine beslutninger går op i en højere enhed. Eksempelvis vil det være en meget skadelig idé at beordre sine spillere til at gå groft til modstanderne i en kamp, som dømmes af en hård dommer. I det tilfælde vil det regne ned med gule og røde kort til dine spillere.

PENT - NÆH

Med hensyn til grafik og lyd i TM Italia, er der umiddelbart kun ét ord, der melder sig i mine tanker; bvadrl Det er bestemt ikke heri, Black Legend har lagt deres kræfter. På den anden side ville det være urimeligt at gå nærmere i dybden med dette, eftersom manager-spil generelt bygger på statistikker og beregninger fremfor overvældende grafik og lyd.

Jeg vil ikke direkte anbefale TM Italia til alle fodbold-fans. Manager-fans og fodbold-fans er nemlig ikke nødvendigvis det samme, men kan man selv tænke sig til den stemningsfyldte atmosfære, som man finder på et italiensk stadion - hvilket de fleste manager-fans formodentlig kan - så er Tactical Manager Italia nok et af de mest detaljerede og realistiske manager-spil siden sin forgænger Tactical Manager!

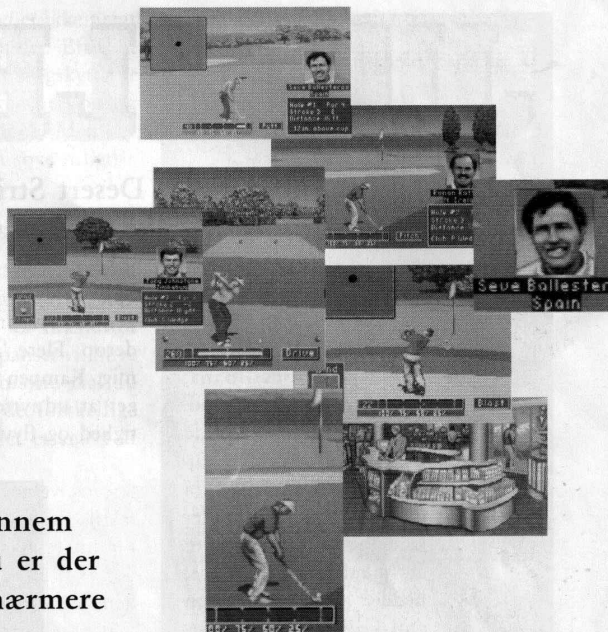
TACTICAL MANAGER

Format : A500
Udgivet af : Black Legend
Udlån : BMP-Data City, 33 33 07 27.
Pris kr. 299,-

GRAFIK : 13%
LYD : 31%
GAMEPLAY : 90%



PGA EUROPEAN TOUR



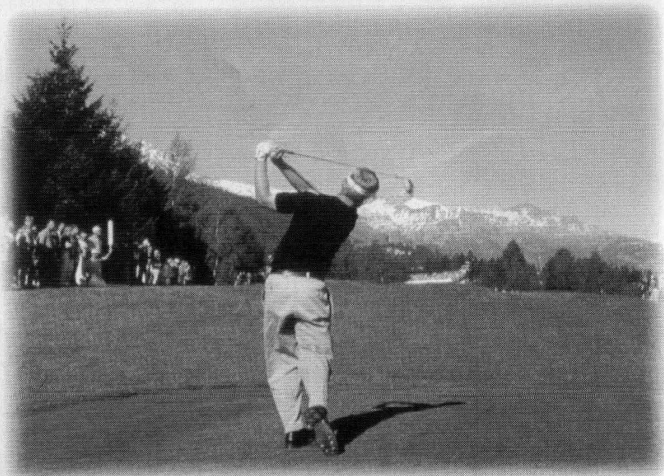
Golf, en lidet anerkendt sportsgren, har gennem tiden været et yndet spil på computeren, nu er der endnu en udgave i handlen, vi har kigget nærmere på PGA European Tour.

Af Jens 'Fup' Pedersen

Jeg husker med vemod min første oplevelse på en minigolf bane, hvor min lillebror bankede mig let og

absolut ikke fri for at spille golf på computeren.

PGA European Tour adskiller sig ikke væsentligt fra andre computer golf spil, udover at der er kom-



elegant. Efter denne traumatiske oplevelse havde jeg lagt alt der havde bare afskygningen af golf på hylden. Dette skulle dog kun vare indtil jeg fik det første golfspil til min daværende Commodore 64. Flere sjove og muntre timer gik i godt selskab med kammeraterne. Nu, flere år efter, har jeg endnu ikke oplevet en rigtig golfkamp i naturen, men jeg tager mig

met en hel del nye udfordringer i form af mange nye baner. Grafisk ligger PGA velfunderet, det er nemt og overskueligt at planlægge sine slag. Valg af forskellige køller og deres virkning på baggrund af underlaget virker ganske naturlig.

Er man i forvejen en ihærdig golfspiller kan jeg klart anbefale dette nye eksemplar i serien.



PGA EUROPEAN TOUR

Format : A500

Udgivet af : Electronic Arts / Ocean

Udlån : Ocean

Pris kr. : Endnu ikke udkommet

GRAFIK : 89%
LYD : 75%
GAMEPLAY : 85%



JUNGLE STRIKE

Fik du ikke nok af Desert Strike, har du nu alletiders mulighed for at slå til igen. Jungle Strike er fortsættelsen til Desert Strike, så bare klø på.

af Jens 'Fup' Pedersen

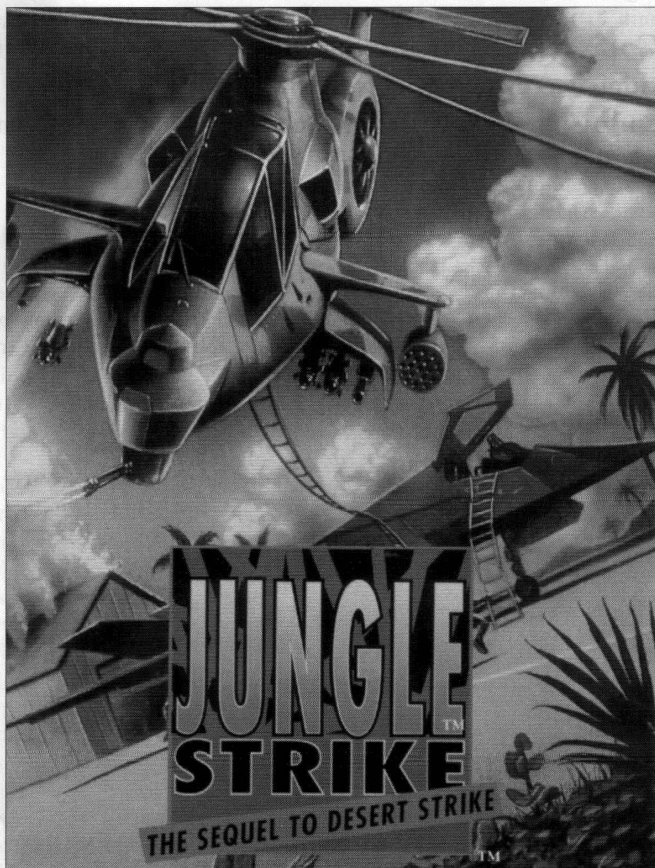
General Kilibaba, Ørken galningen, er død. General Kilibaba havde en søn, og som altid falder æblet ikke langt fra stammen, når det gælder sindsyghed. Sønnen som er opkaldt efter sin far, hedder Kilibaba og er en ganske gemen terrorist. Under en ferie bliver hele hans familie dræbt, og han søger derfor blodhævn. Hvem er ligegyldigt, bare det er mange Amerikanere. Sønnen har dog ikke de samme forbindelser som sin far, men det lykkedes ham at smugle atomvåben-programmet ud fra sin fars land. Samtidig er narkokongen Enter Carlos Ortega i problemer på grund af manglende likviditet. De to slår sig sammen om at rette et atomangreb mod USA, for at begge skal få deres hævn. Opgaven går i al sin enkelhed ud på at gennemføre alle dine missioner succesfuldt, og dermed forhindre de to galningers planer.

I'LL BE BACK IN JUST A MONUMENT...

Efter en kort Briefing er jeg klar i min nye Comanche Helikopter fyldt til randen med nødvendigt ammunition, senere skal det vise sig at det langt fra rækker. Første mission er at forsvare byens monumenter. Det nærmeste monument lig-

ger mod Nord og jeg når hurtigt derop. Flere 'attack vans' venter på mig. Kampen er heftig og jeg forsøger at udnytte Comanche'ns hurtighed og flyver i rundkreds om ter-

skratter radioen, efterretningstjenesten har modtaget oplysninger om terroristernes placering af deres hovedkvarterer, og gæt hvem der skal undulere dem. Jeg må indrømme, at



roristerne, mens jeg beskyder dem med mine våbensystemer. Jeg undgår ikke at blive ramt, og min computer advarer mig om at mit panser er tyndslidt som en af bedstes pandekager. Jeg samler et reparationssæt op, og min co-pilot sætter det hurtigt på plads igen. Tanken viser kun halvfuld da jeg sætter næsen mod syd, for at forsvare endnu et monument. Efter en hård kamp om monumenterne

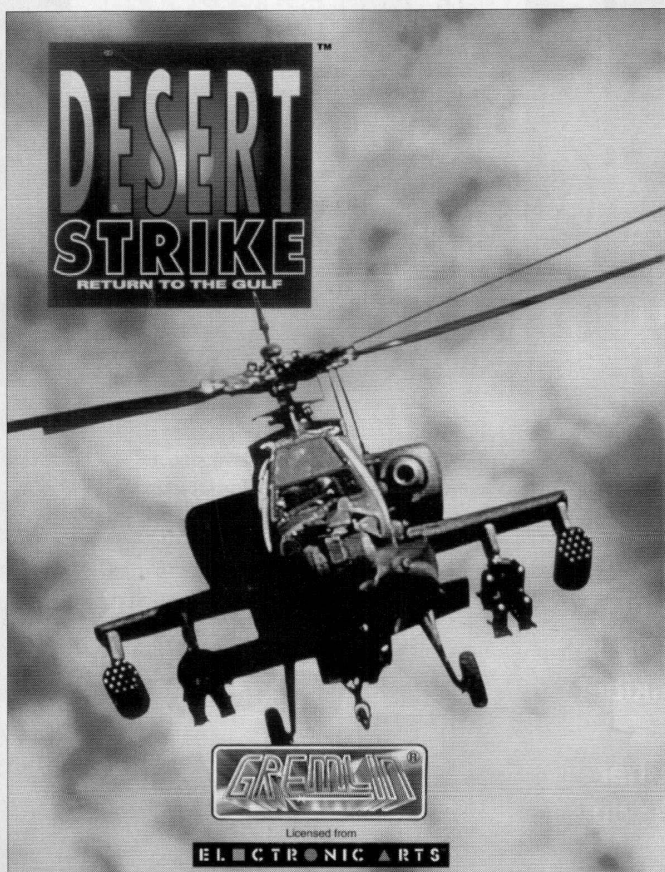
jeg bliver noget overrasket, da jeg ser en panservogn som holder klar midt i byen for at hjælpe terroristerne, hvor f..... får de alt det udstyr fra. Nå, der er ingen vej udenom, så jeg må tage det hele med. Da panservognen eksplodere bag mig, smiler jeg ved tanken om hvilket slag det må være mod Ortegas tegnedreng. En panservogn er ikke helt billig i disse dage. Ikke mindre end fire bygninger, skal

vi havde udslettet. Det lykkedes mig at fange nogle af terroristerne, og den tredje oplyser os om, hvor de har gemt fem bilbomber. Disse bilbomber er beregnet til at pulverisere de udenlandske ambassader, og jeg kan levende forestille mig hvilket ragnarok det kunne give. Så af sted efter bilbomberne. Den første er ved at give mig sved på panden, han bider godt fra sig, og jeg er nødt til at angribe ham i flanken. De næste tre overrasker jeg inden de når at starte, men den sidste skulle absolut blive den værste. Kun to meter fra ambassade bygningen lykkedes det min co-pilot

den mod alle angreb. Det er ikke nemt men lykkedes dog til sidst. Efter at havde uskadelliggjort en snigskytte er første kampagne vel overstået, og jeg kan se en rolig nat i møde. Men der er langt igen før vi kan sove roligt!

JUNGLE STRIKE

Spillet er opbygget efter det velkendte tema fra Desert Strike, du skal løse nogle forskellige missioner. Undervejs vil du løbe tør for brændstof og ammunition, og dit panser vil blive beskadiget. For at genforsyne skal du flyve rundt og hente de forskellige ting, hvilket giver spillet et snært af



at stoppe den med sin 'Chain-gun'. Min co-pilot ryster over hele kroppen, det var lige ved at det gik galt. Jeg fortæller ham, at han skal slappe af, og koncentrere sig om den næste opgave. En agent venter på os med oplysninger om et attentat mod præsidenten. Efter at havde befriet agenten sætter vi næsen mod sydvest, hvor præsidentens bil er på vej ind i byen. Vi flyver lavt over bilen og beskytter

realisme over sig. Du lære hurtigt at bruge din computer til at finde rundt, og der er mange små smuthuller. Efter et par forsøg havde jeg nogenlunde styr på hvor de forskellige objekter befandt sig, hvilket betød at jeg kunne udslette et par hovedkvarterer på min vej fra det ene monument til det andet. Bilbombe-missionen er absolut nervepirrende, for når først du har haft kontakt med en af bilbomberne,



sætter den sig i bevægelse med kurs mod den nærmeste ambassade, og så er det bare om at stoppe dem. Spillet byder på mange forskellige opgaver senere hen, så der er nok at tage fat i.

Elskede du Desert Strike vil du også elske Jungle Strike!

JUNGLE STRIKE

Format : A500 til A4000
Udgivet af : Electronic Arts / Ocean
Udlån : Ocean
Pris kr. : Endnu ikke udkommet

GRAFIK : 75%
LYD : 75%
GAMEPLAY : 85%

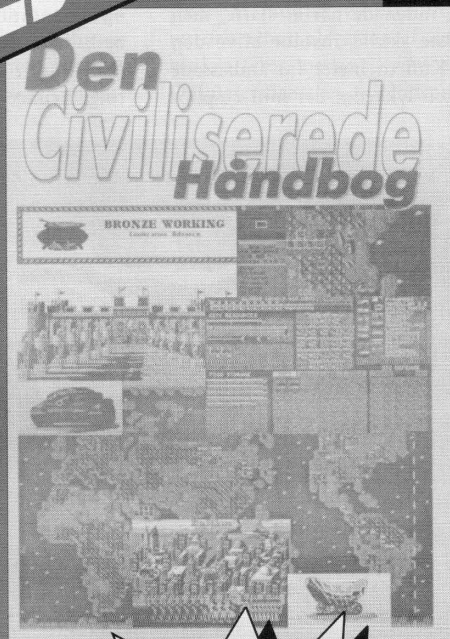




DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

Med denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne. Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

60,-

**SLÅ TIL NU & BLIV
VERDENSHERSKER I
MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at
indbetale kr. 60,- på girokort
på posthuset til :

Giro 592-0779
Dansk Medie Service
Postboks 844
Vibevej 30
2400 København NV
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'

Video Creator

Fra Almathera - dem med CDPD ShareWare/PD-diskene til CDTV og CD32 - har CD32-folket fået et spændende nyt produkt, der laver musikvideoer. Vi sætter Video Creator på testbænken.

Af Karsten Bo Malten

Har du nogensinde, når du har set MTV, sagt til dig selv, at "Ha! Det kunne jeg da gøre bedre"? Hvis du har, kan du sandsynligvis ikke have talt sandt - før nu! Video Creator (VC) udnytter det faktum, at CD-ROM-drev også kan afspille musik-CD'ere. CD32 har alle dage været i stand til at afspille musik-CD'ere, og tilsætter man grafik og en smule kreativitet, har man noget, der ligner en musikvideo.

Video Creator er en pakke med en enkelt CD-skive og en udførlig manual på 40 tætskrevne sider på både engelsk og tysk, proppet med gode illustrationer og screendumps. VC's hovedprogram er meget simpelt opbygget og består heldigvis kun af ét "modul". Ideen er, at man redigerer den grafiske del af videoen først og tilsætter lyden ved at afspille musik-CD'en direkte bagefter, når videoen skal afspilles.

VC kan bruge mus, hvis man foretrækker dette, men det er kun et tilbud, da joypad'en sagtens kan bruges, selv om musen nu er en del nemmere og hurtigere at bruge.

NEM EDITOR

Editoren i VC minder i påfaldende grad om den, nogen vil kende fra Scalas revolutionerende MM-serie, hvilket vil sige, at den er uhyre brugervenlig og lettilgængelig, uden at være for simpel. Ideen i editoren er grundlæggende, at en multimedie-præsentation består af 3 elementer: Lyd, billede og overgange mellem disse. Billedet kan enten være et almindeligt billede, en animation eller objekter. Med disse to effekter i hånden (billede og lyd), kan man lave snart sagt hvad som helst.

Billederne, eller skærme, som de hedder i VC-terminologi, kan som sagt være flere forskellige ting. Programmet

har 4 egne objekter, nemlig to- og tredimensionelle objekter og animationer, almindelig tekst samt noget, de kalder Quad Anims. Quad Anims er simpelthen en samling af frames, altså billeder, der vises hurtigt efter hinanden. Det er der ikke noget revolutionerende i, men effekterne i de Quad Anims, der ligger på disken er ganske gode. Kunsten er naturligvis at koordinere og synkronisere billede og lyd, men det er blot et spørgsmål om enten at regne sig frem til dette via synchronize-funktionen, eller prøve sig frem.



VC understøtter desuden MPEG-formatet og FMV-modulet til en vis grænse. Grænsen ligger ved det, der hedder White Book, som VC understøtter. De diske med film, vi kender nu, er Green Book (altså CD-I-film). Der findes faktisk ikke nogle White Book-udgivelser bortset fra demodiskene fra Commodore, men Almathera lover, at VC engang i fremtiden vil understøtte CD-I, som er klart det mest udbredte.

Der ligger allerede et par færdige musik-videoer og eksempler klar på disken. To af dem er tilpasset et Madonna-nummer og et Prince-nummer. Grafikken er selvfølgelig tilpasset musikken præcist, så man får indtryk af, at man har med en ægte musik-video at gøre.

Den eneste mulighed, man har for at opbevare sine kreationer (til skræk og advarsel for eftertiden), er at optage dem på videobånd. Så snart strømmen afbrydes på CD32'eren, er videoen væk. Lidt surt, hvis man har brugt flere timer på en video, og et dansende par falder over ledningen midt i begejstringen.

MUSIC TELE-CD32-VISION?

Broadcasting-kvalitet byder VC sandelig ikke på, men de grafiske effekter er nu ganske gode. Jeg vil påstå, at den henter så meget ud af CD32 og AGA-chipsættet, som det er muligt i dag.

VC er primært tiltænkt de mange computer-freaks, der lytter mest til techno. De indbyggede effekter passer i hvert fald bedst hertil, men så spænder de til gengæld også fra stemningspræget ambient til hårdtslående rave.

KLAUSTROFOBI!

VC har to børnesygdomme, der primært skyldes CD32 selv: For lidt RAM og begrænset kreativitet. Sidstnævnte skyldes at man må nøjes med de ting, der ligger på VC-disken. Løsningen er at man får fat på programmel og hardware til en forbindelse til en stationær Amiga. Almathera har selv bikset dette sammen, og man kan bestille det hos sin forhandler. Af andre alternativer er der, foruden Eureka's pendant The Communicator, SX-1, der giver CD32'eren mulighed for tilslutning af harddisk, keyboard og andre ting, der omformer CD32 til det, den alligevel altid har været: En Amiga 1200. Men sådan er der så meget.

VC virker også på Overdrive CD-ROM-drevet, og her kommer Video Creator's styrke virkelig til sin ret, da man derved har mulighed for meget mere RAM og adgang til nye objekter.

Under alle omstændigheder er det en god idé at vælge en af ovenstående løsninger, hvis man virkelig vil kunne bruge VC til noget.

Video Creator er venligst udlånt af BMP-Data City, telefon 3333 0727.

Pris: 599 kr.

KONKURRENCE

Læs bladet, svar på 10 spørgsmål til professoren, og vind et af de nyeste spil til din Amiga! Vi sætter intet mindre end 10 styk af slagsen på spil i denne måned!

Nedfæld dine svar i et brev, på et postkort, på ryggen af postbudet, eller hvad du nu finder mest bejligt. Send dem derefter til:

Amiga-Bladet
Postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 Kbh. NV

Alle svar skal være Amiga-Bladet i hænde senest den 1. februar 1994.

1. Hvor meget RAM påstår ejeren af Microsoft, Bill Gates, en computer skal have for at kunne multitasking?
2. Hvilke 3 firmaer er i skrivende stund interesserede i at overtage Commodore International?
3. Hvem er den fremragende layouter på Amiga-Bladet?
4. Hvilke 2 firmaer sender meget snart 68060 accelerator-kort til Amiga 4000 på gaden?
5. Hvad koster et 3 måneders prøveabonnement på Amiga-Bladet?
6. Hvilken Overall karakter har Amiga-versionen af Sim City 2000 fået?
7. Hvornår bliver "The Party 4" afholdt?
8. Hvor stor en likvid kapital havde Commodore International, da det gik allerbedst?
9. Hvad er prisen på "Video Creator"?
10. Hvornår udkommer 2. nummer af Amiga-bladet?

Vinderne i denne konkurrence vil få deres spil-pakke tilsendt direkte, og blive nævnt ved navn i 3. nummer af Amiga-Bladet, som udkommer 1. marts 1994.



AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magazin

3 MDR. FOR
KUN KR.

99,-

AMIGA BLADET er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det allervigtigste:

Du får en diskette sammen med AMIGA BLADET - HVER MÅNED!

**SOM ABONNENT
FÅR DU EN
DISKETTE MED
HVERT BLAD!**

HUSK!



JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magazin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magazin

DISKETTE HVER GANG!

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes
ufrankeret

Dansk Medie
Service
betaler portoen

Dansk Medie Service

Postboks 844
+++3093+++
2400 København NV

NÆSTE NUMMER

CD-ROM

CD-ROM-feberen har været over den ganske verden i et godt stykke tid. Vi ser på en lang række forskellige CD-ROM-løsninger til Amiga, og giver dig en oversigt over ALLE de interessante titler.

CYBERSTORM

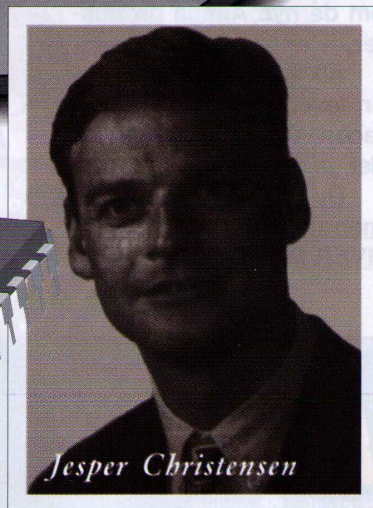
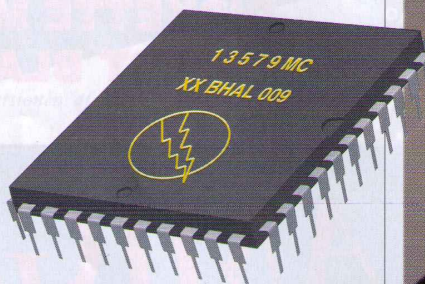
A4000/060 - synes du, det LYDER råt, så vent bare til du ser, at det også YDER råt - vi tester Cyberstorm-kortet til Amiga 4000.

COMMODORE SIGER FARVEL

Commodores danske afdeling lukker ned, og firmaet repræsenteres fremover af distributørerne. Jesper Christensen fra Commodore siger pænt farvel.

NÆSTE NUMMER

Dette og meget mere kan du læse i Amiga-Bladet nr. 2, der udkommer i slutningen af januar 1995.



Jesper Christensen

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

TYVE TYKKE TILBUD

VIDI 12 DIGITIZER

ÆGTE FARVEDIGITIZER TIL PARALLELPORTEN. KOMPLET MED SOFTWARE OG RGB-SPLITTER. SNUP ET HVILKET-SOMHELST VIDEOBILLEDE OG ARBEJÐ VIDERE MED DET I COMPUTEREN.

FOR: 1499,- NU: 1299,-

ZYDEC DISKETTEDREV

DET BEDSTE DISKDREV TIL AMIGA! GENNEMFØRT BUS, STØVKLAP, AFBRYDER OG 2 ÅRS GARANTI!

FOR: 799,- NU: 699,-



HARDDISKE 2,5"

QUANTUM 127 MB. KUN: 2199,-
CONNER 250 MB. KUN: 2399,-
CONNER 340 MB. KUN: 2899,-
STØRRE ? RING!

2 ÅRS GARANTI PÅ CONNER HARDDISKE

HARDDISKE 3,5"

CONNER 210 MB. KUN: 1299,-
CONNER 420 MB. KUN: 1499,-
CONNER 540 MB. KUN: 1999,-
STØRRE ? RING!

2 ÅRS GARANTI PÅ CONNER HARDDISKE

MODEM

ACEEX 14400 BAUD FAXMODEM. LEVERES MED TERMINAL-PROGRAM, KABLER OG STRØMFORSYNING.

5 ÅRS GARANTI.

FOR: 2499,-
NU: 1999,-



TRAPFAX

DET ALLERBEDSTE FAXPROGRAM TIL AMIGA. MED DETTE PROGRAM OG ET FAXMODEM, HAR DU BILLIGT OG NEMT DIN EGEN TELEFAX.

FOR: 999,- NU: 499,-

AMOS

AMOS THE CREATOR
FOR: 469,- NU: 199,-
AMOS COMPILER
FOR: 299,- NU: 199,-
AMOS 3D
FOR: 339,- NU: 199,-

TAG ALLE 3 FOR KUN 500,-

DELUXEPAINT IV AGA

ET AF DE BEDSTE TEGNEPROGRAMMER MED FULD AGA SUPPORT, ANIMATION, MORPH M.M.

FOR: 899,-
NU: 499,-



ALFA PROGRAMMER

MANGE FORSKELLIGE PROGRAMMER - F.EKS. ALFABOOK, ALFAWORD, ALFASOUND, ALFAVIDEO, ALFASPREAD, ALFAVIEW M.M.

FOR OP TIL 149,-
NU PR. STK. 29,-
SNUP 3 FOR KUN 79,-

DIRECTORYOPUS 4.1

DEN BEDSTE DIRECTORY-UTILITY PÅ MARKEDET TIL NOGEN COMPUTER OVERHOVEDET!

FOR: 998,-
NU: 599,-



A570 CD-ROM DREV

(DEMOMODEL - KUN ET STK.)
COMMODORES ORIGINALE CD-ROM DREV TIL A500(+).
TILSLUTTES NEMT OG SMERTEFRI TIL DIN AMIGA'S EXPANSIONPORT, OG DU KAN AFSPILLE CDTV DISCS, MUSIK-CD'ERE, CD+G FORMAT OSV.

FOR: 1499,- NU: 799,-

BOOTSELECTOR

BOOTSELECTOR TIL A500/A2000. VÆLG SELV HVILKET DISKETTE-DREV DU VIL BOOTE FRA.

FOR: 198,- NU: 49,-

MEGAMIX SAMPLER

BRUG DIN AMIGA SOM "DIGITAL BÅNDOPTAGER". MED DEN MEDFØLGENDE SOFTWARE, KAN DU SAMPLE FRA ENHVER LYDKILDE, OG REDIGERE DINE SAMPLES I HØJ KVALITET BAGEFTER.

FOR: 599,- NU: 499,-

KICKSTART OMSKIFTER

KICKSTART 3.0 OMSKIFTER TIL A500/A600/A2000 INKL. KICKSTART 3.0 (2 ROMMER)

FOR: 998,- NU: 499,-

KICKSTART OMSKIFTER TIL A600 INKL. KICKSTART 1.3

FOR: 598,- NU: 249,-

FREEWHEEL + FODPEDAL

FÅ DEN ULTIMATIVE SIMULATION MED DETTE FLY/BILRAT. KAN TILSLUTTES FODPEDAL FOR EKSTRA FUNKTIONER (F.EKS. SPEEDER, BREMSE, GEARSKIFT, THROTTLE, MISSILER M.M.)
FREEWHEEL
FOR: 399,- NU: 149,-
FODPEDAL
FOR: 299,- NU: 149,-
SNUP BEGGE DELE FOR KUN 249,-

CD'ERE TIL AMIGA

CDPD 1 DEMO COLLECTION
CDPD 2 DEMO COLLECTION 2
CDPD 3 FRACTAL UNIVERSE

FOR: 299,-
NU: 199,-



MUS

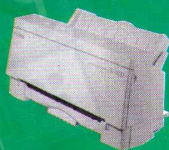
LOGIC 3 SPEEDMOUSE
FOR: 249,- NU: 199,-

ZYDEC DESIGNMUS
FOR: 299,- NU: 249,-

BEGGE MUS ER MED 2 ÅRS GARANTI

CANON PRINTERE:

CANON BJ-200: KUN: 1999,-
CANON BJC-4000 KUN: 3999,-
CANON BJC-6000 KUN: 4999,-



LEVERES MED KABEL OG AMIGA DRIVER.

HØJTTALERE

ALLE HØJTTALERE ER MED INDBYGGET FORSTÆRKER

LOGIC 3 SCREENBEAT
FOR: 299,- NU: 199,-

ZYDEC ZY-FI
FOR: 499,- NU: 449,-

JUSTER ACTIVE 80 WATT
FOR: 799,- NU: 699,-

MONITORSTAND

FÅ ORDEN PÅ SKRIBEORDET MED DENNE MONITORSTAND, SOM SAMTIDIG SKJULER KABLER, STRØMFORSYNING OSV.

SMARTSTAND TIL A1200
FOR: 299,- NU: 149,-

SMARTSTAND INCL. MONITORDREJEFOD KUN: 199,-

Financiering. FINAX op til 50.000,- på 15 min.



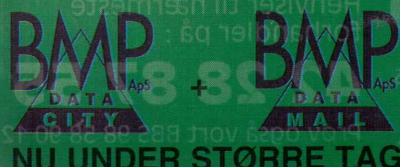
Nye lokaler



Større udvalg



Endnu bedre priser



NY ADRESSE:
BMP Data City ApS
Nørre Voldgade 27
1358 København K
Tlf. 33 33 07 27
Fax: 33 33 07 82

- Postordre modtaget inden 17.00 sendes samme dag.
- Ring for gratis katalog / BMP Club brochure.

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl, pris- og specifikationsændringer, samt udsolgte varer.



3 STJERNER TIL AMIGA

OVERDRIVE CD

Sættes blot i PCMCIA-porten på siden af A600/A1200. Perfekt CD-32 emulering. Kører også KODAK foto CD samt almindelige musik CD'er. Kan desuden også indlæse filer og GIF billeder fra PC CD'er. Double Speed 330 kB/sek. Separat strømforsyning og driver software medfølger. Udførlig dansk brugsanvisning og 2 års garanti.

KOMPLET

2995,-

Du kan få mange CD-titler, f.eks:

- TOP100, 100 gode spil kr. 199,-
- CDPD4, 630 MB shareware 299,-
- Keyhole Fantasies, 700 erotiske fotos 169,-



A600/A1200

OVERDRIVE HD

Den perfekte harddisk til A600/1200. Sættes blot i PCMCIA-porten på siden. Lynhurtig data-overførsel. Autoboot. Plug & Play! Dansk manual. 2 års garanti.

- Løs controller 998,-
Komplet med 170MB 2695,-
Komplet med 340MB 2895,-
Komplet med 540MB 4295,-
Komplet med 810MB 5695,-

KOMPLET
MED 420 MB

2995,-

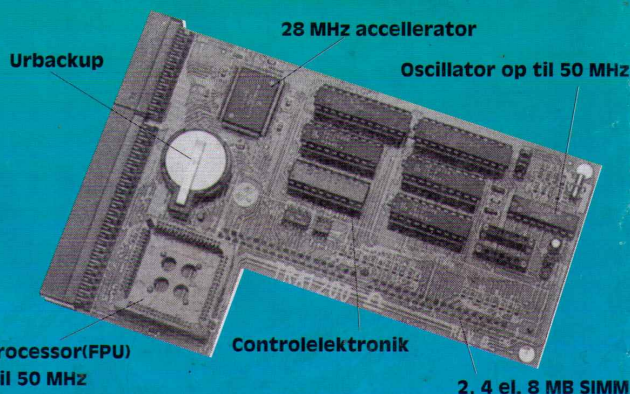
PYRAMID 1220 28MHz 2-8 MB

SÆT FULD FART PÅ DIN AMIGA1200!

Denne RAMudvidelse giver dig fra 2-8 MB extra MB RAM og desuden en 28 MHz accelereret CPU. Skulle dette ikke være nok kan du udvide med en coprocessor (FPU) helt op til 50 MHz. Pyramid systemet er i modsætning til f.eks. Blizzard meget fleksibelt, idet RAM'en består af et 32 bit SIMM-modul i sokkel, der blot kan skiftes til den ønskede størrelse. FPU'en kan ligeledes skiftes i valgfri størrelse fra 14-50 MHz. Der er naturligvis 2 års garanti og dansk vejledning.

Pyramid CombiRAM 1220 grundkort 0MB	1195,-
SIMM RAM modul 32 bit 2 MB	1295,-
SIMM RAM modul 32 bit 4 M	1795,-
SIMM RAM modul 32 bit 8 MB	3995,-
FPU 68882 33 MHz	1295,-
FPU 68882 40 MHz	1795,-
FPU 68882 50 MHz	2295,-
Oscillator krystal	125,-

Når du ønsker at opgradere fra f.eks. 2-4 MB tager vi det „gamle“ modul i bytte til aktuel dagspris. Du betaler således altid kun prisforskellen!



BMP
DATA
ENGROS ApS

BMP-Data Engros ApS
Henviser til nærmeste
forhandler på :

42 28 87 55

Prøv også vort BBS 98 58 90 12